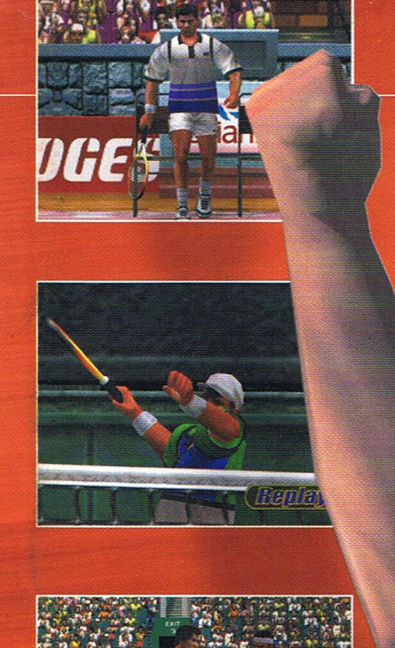
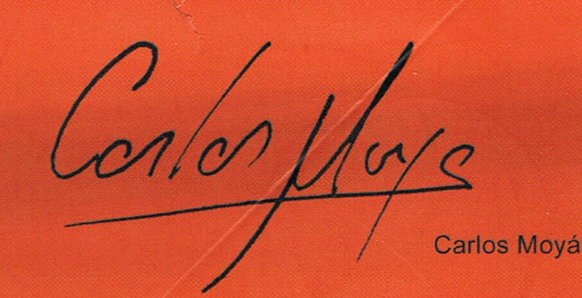
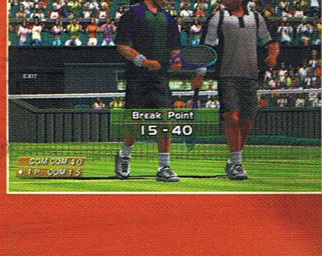


2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
MAYO 2002
Nº18
GAMELIVE PC
LCPD
POLICE
¡Imágenes exclusivas!
GTA 3
Polémica sobre cuatro ruedas
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
CLOSE COMBAT IV
Ésta es tu guerra
DEMOS
Mundial FIFA 2002
Army Men RTS
Monsterville
Team Factor
Xtreme Air Racing
Worms Blast
Arx Fatalis
Bots para Counter Strike
Parche completo para Half-Life
Mod del mes
Holy Wars
y todos los parches, extras, utilidades...
PARK
MORROWIND
Magia persistente
DOSSIER
II GUERRA MUNDIAL
La guerra que no cesa
Combat Mission
Sudden Strike...
Nº 18 MAYO 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00018
8 424094 001477
Publishing Ibérica
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS













- 7 Jugadores de reconocido prestigio internacional
- Todo tipo de superficies: duras, sintéticas y tierra batida
- Control intuitivo y texturas fotorrealistas
- Modos de juego arcade, torneo e innumerables extras
- Incalculables posibilidades tácticas
- Calidad gráfica sin precedentes: entornos 3D y animaciones fluidísimas

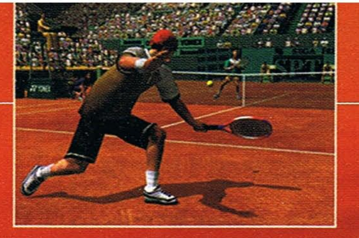




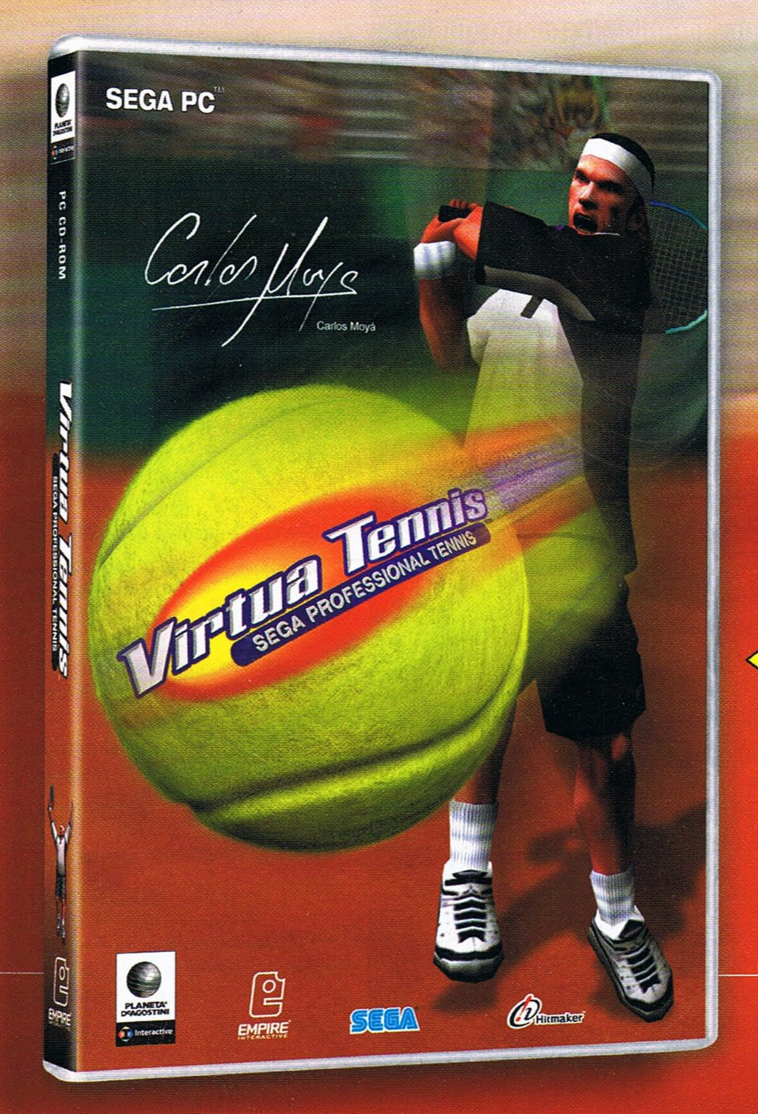


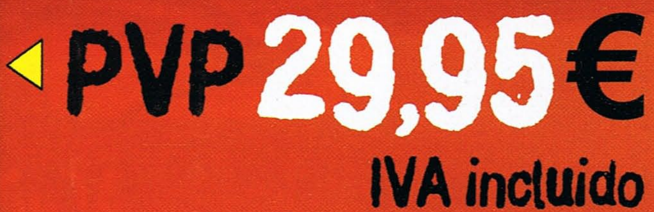







¿Todavía no sabes lo que es un servicio a 120 Km/h?







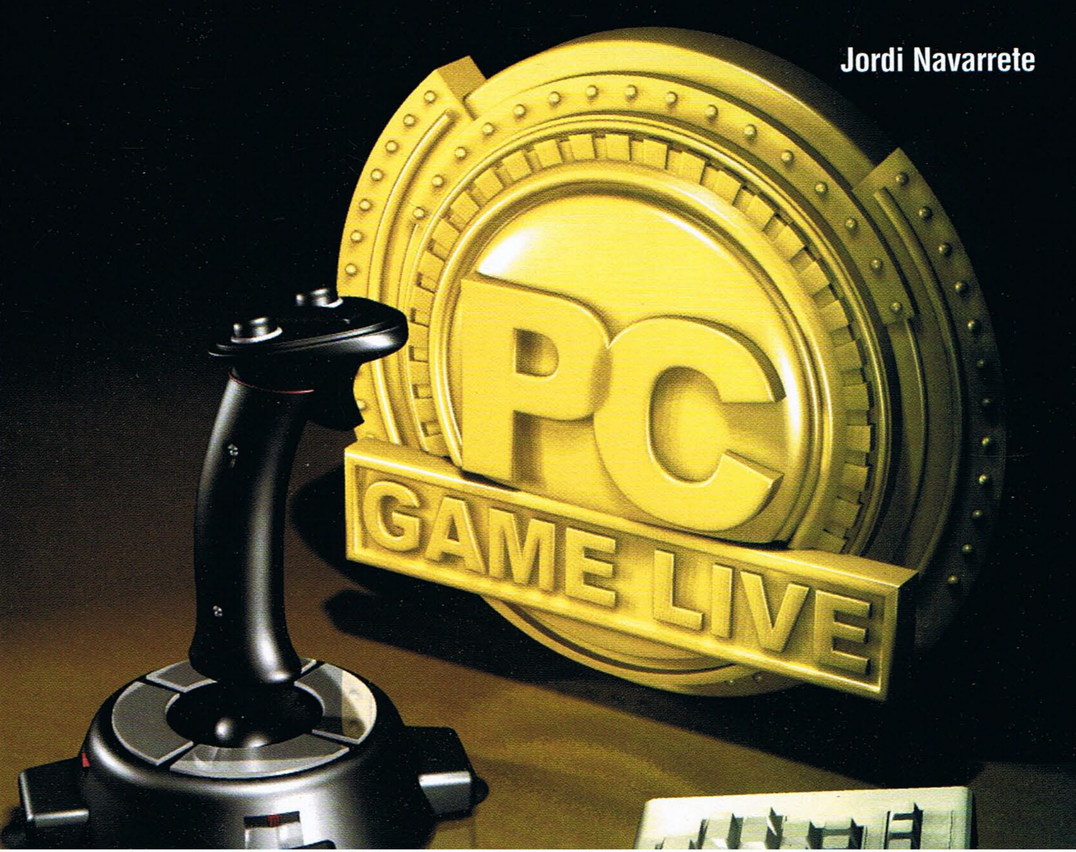
Ya en tu PC

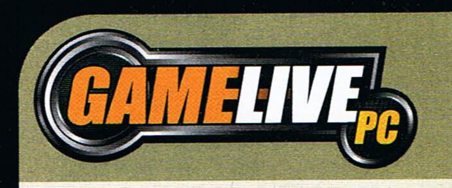
¿JUEGO DE NIÑOS?

Un estudio reciente de la asociación de editores de software europeos (ELSPA) confirma lo que casi todos intuíamos: existe un alto porcentaje de jugadores de PC adultos. Los mayores de 25 años se perfilan como el principal grupo de edad entre los usuarios de esta plataforma, lo que supone que una generación que ha crecido con el teclado bajo el brazo sigue jugando hoy más que nunca y no tiene intención de dejarlo. Ojalá este dato sirva para desterrar tópicos tan asentados como la afirmación de que no existe un público adulto y sí juegos de contenido "adulto" (violentos, procaces, sexualmente incitantes) que acaban siendo jugados por niños. Podemos darnos por satisfechos si la sociedad asume de una vez por todas que determinados juegos son un producto de consumo destinado a personas maduras y perfectamente capaces de decidir a qué quieren jugar y a qué no, así como (por supuesto) distinguir la realidad de la ficción.

En la misma línea va un estudio del Departamento de Educación australiano que apunta que los videojuegos son un estímulo positivo para determinadas actividades intelectuales. Tampoco es algo que no supiésemos: todos somos conscientes de, por ejemplo, lo mucho que jugar en el PC ha potenciado nuestro nivel de competencia tecnológica, al obligarnos a resolver "cuelgues", problemas de compatibilidad, de instalación o de memoria. Además, cualquiera que haya jugado sabe hasta qué punto se desarrollan cualidades como el pensamiento lógico, la memoria, la imaginación o (¿por qué no?) los reflejos. No nos consideramos miembros de ninguna élite intelectual, pero sí personas con una afición a la que estamos dispuestos a dedicar tiempo y esfuerzo y que, digan lo que digan, beneficia más que perjudica.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/05/2002 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS MAYO 2002

GRAND THEFT AUTO III

42

Mucha velocidad, modélicos escenarios urbanos y una trama criminal. Con estos ingredientes, la versión para PC de *Grand Theft Auto III* podría convertirse en el juego más polémico, visceral y salvajemente divertido de la temporada.

FREEDOM FORCE

El juego de Irrational Games ha superado su carrera contra el reloj por subsanar pequeños errores y convertirse en el juego sorpresa en lo que llevamos del año. Una irresistible parodia que desborda imaginación.

64

THE ELDER SCROLLS III MORROWIND



48

Bethesda vuelve a apostar por el rol en primera persona con este juego que ofrece mucho más que gráficos de lujo. La apasionante historia y el flexible diseño abierto redondean lo que va a ser una apuesta sobre seguro.

LA SEGUNDA GUERRA VIRTUAL

24

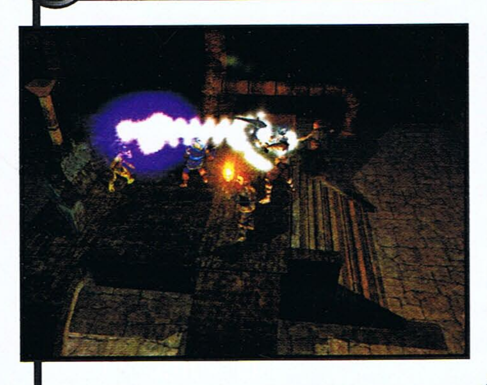
La guerra entre los aliados y las fuerzas del Eje empezó hace más de 60 años, pero todavía continúa en nuestros PC. *Sudden Strike* y *Combat Mission* son sólo la punta de lanza de la nueva hornada de títulos de estrategia que reproducen el viejo conflicto.





Tras cuatro o cinco meses polemizando sin descanso, parece que vuelven a soplar vientos tranquilos por nuestro foro virtual. Aunque determinados servidores sigan sin funcionar correctamente y determinados juegos tarden en salir más de la cuenta, la primavera ayuda a que nos tomemos estas cosas con algo más de filosofía.

Dudas roleras



Soy un aficionado a los juegos, sobre todo a la saga *Baldur's Gate*. ¿Sabéis algo sobre el lanzamiento en España de *Neverwinter Nights*? Es que se oía el rumor de que por estas fechas iba a estar terminado. ¿Se podrán exportar los personajes de *Baldur's Gate 2* a *Neverwinter Nights*? Espero que publiquéis algún reportaje sobre éste, pero de momento... espero.
Luis Pedro Díaz. Madrid

Neverwinter Nights está previsto para finales de junio, aunque ya sabes que los retrasos han sido constantes, así que tampoco pondríamos la mano en el fuego. En breve daremos completa información sobre el juego. En cuanto a lo de los personajes, ya te avanzamos que no se podrá hacer.

Mucha RAM y poco Diablo

En marzo leí en esta sección una carta quejándose de lo mal que funciona *Diablo II* por Internet. Su respuesta era que bastaba con un módem de 56 k para conectarse. Pues bien, dispongo de una línea ADSL de 2 MB (más que suficiente, a mi parecer) y lo juego en un PIII 1 GHz con 256 MB de RAM y una GeForce 2. Pues el resultado de tan explosivo cóctel es una serie de "lagazos" increíbles mientras juego. Eso cuando no se cae el reino de Europa o directamente no me deja conectar. Así que apoyo fervientemente la queja contra Blizzard, Battle.net y la empresa en la que ésta delega sus servidores. Teniendo en cuenta la cantidad de jugadores que somos, qué menos que mantener cierto nivel en los servidores para mantener la jugabilidad. A este paso, optaremos por irnos de *Diablo II*.
Alejandro González (e-mail)

En efecto, tu equipo debería ser más que suficiente para jugar a Diablo II en Battle.net con plenas garantías. Aunque Blizzard ha introducido profundos cambios en los servidores para optimizar su funcionamiento y evitar trampas, sigue habiendo problemas, porque no eres el primero que escribe para quejarse. Poco podemos hacer al margen de insistir en el tema y comprometernos a informar de cómo evoluciona el portal de Blizzard en los próximos meses.

Trama gangsteril

Soy un fanático del *Gangsters* y hace bastante tiempo leí por Internet que iban a sacar *Gangsters 2*. Pero, por lo visto, no parece que vaya a llegar a España. Su web es www.gangsters2.com y me preguntaba si podríais aclararme si va a llegar a España y cuándo. A ver si os animáis y nos regaláis algún juego de rol. Un saludo.
David Sanz (e-mail)

Nos tememos que es definitivo: la compañía que tiene los derechos de distribución ha decidido no editar el juego en nuestro país. Un responso por él.

Acción on line

Hace pocos días, me compré dos de los mejores juegos del momento: *Medal of Honor* y *C&C: Renegade*, claro que todo tipo de juego siempre tiene sus pros y sus contras. El caso es que ambos tienen el programa GameSpy para jugar on line y siempre que intento ejecutar este programa se me bloquea el ordenador. Me gustaría que me dijerais qué puedo hacer para jugar on line a estos dos fantásticos juegos. Y ya de paso, si no es mucho pedir, también desearía que me dijerais cómo jugar a *Counter Strike* por Internet. Por último, quiero decir, como ya dijo una persona hace poco, que vuestra crítica a *Medal of Honor* ha sido exagerada, ya que, en mi opinión, *MoH* supera claramente al *RtCW* por su realismo y ambientación. Ah, una última cosa, en cuanto a la subida del precio de la revista, yo también estoy de acuerdo que os habéis pasado un poco, porque es verdad que hay gente que no se lo puede permitir.
Lander de Mateo (e-mail)

Para poder ayudarte a resolver tu problema con GameSpy necesitaríamos información más concreta. Para jugar a Counter Strike en Internet sólo necesitas tener este mod y una copia de Half-Life actualizada a su última versión. Entra en CS, dirígete a la opción Play CS 1.3, luego a Play Online y por último únete a alguna partida abierta. Aún es más fácil dirigirse a algún servidor de juego on line que organice partidas de CS y unirse a una de las que están en curso, ya que la conexión se realiza de forma automática.

Carta del creador

Muy buenas, amigos de Game Live. Me conocen como Xatriax y soy el creador del clan [DROW] de *StarCraft*. Me dirijo a vosotros por varias razones.
1. Decirle a Jorge Antuña (carta anterior) que si hay mas gente que juega al *Medal of Honor* en GameSpy es porque es un juego que suena más, ya que tenía una base hecha en consola, pero el numero de jugadores del *Wolfestein* va subiendo.
2. Me gustaría saber si se está preparando una segunda edición de *StarCraft* o algo nuevo en su relación.
3. Soy un fanático de la estrategia y me gustaría decir que no puedo aguantar más la espera del *Warcraft 3* y me da que a lo mejor lo siguen retrasando. Y preguntar a los señores de Battle.net qué demonios pasa con el servidor europeo. Por cierto, os agradezco el *Warcraft 2*.
4. Ya puestos, como entenderéis, voy a anunciar mi clan, el drow, y nuestra pagina, que está en construcción. Es www.galeon.com/clandrow. Ya hay cosas colgadas, pero no está todo.

5. También me gustaría saber si hay algún proyecto para *Baldur´s Gate 2* o algo parecido, como *Icewind Dale*.
Sergio Sanroma (e-mail)

¿Qué demonios pasa con el servidor europeo de Blizzard? Ni idea. Lo que si sabemos es que Warcraft III está al caer, ya que no se han anunciado nuevos retrasos, que StarCraft 2, de momento, no es ni siquiera un proyecto como tal y que en Black Isle Studios ya hace tiempo que trabajan en Icewind Dale II.

El opio del pueblo

Parece que en los últimos años todo el mundo se queja de la monotonía que inunda el mercado de los videojuegos. Pues bien, para eso están las revistas especializadas, para echar una mano, ¿no? O así debería ser, pero la sensación que yo tengo es que aquí todo el mundo se gana el pan como puede, y para que no nos demos cuenta de que *FIFA* sigue siendo un fraude o de que no pasa nada si el *Metal Gear Solid 2* no viene traducido, la mayoría de las revistas venden humo. Nunca he entendido la guerra PC-videoconsolas. Frases como "ese juego tiene un tufo consolero" o "donde esté una videoconsola, que se quite un PC" me dejan atónito. Mientras alucino escuchándolas, mi verdadero debate se centra en qué juego elegir para pasar el rato: *Virtua Tennis 2, Commandos 2, Zelda, Gran Turismo 3, Max Payne* (PC)... El editorial del señor Navarrete del último mes me parece sensacionalista, facilón. Pero vende, como venden los enfrentamientos ficticios entre Paco González y Tomás Guasch todos los días en el Diario As. Hay que sembrar polémica, así que sigan discutiendo si la Xbox perjudica o no al PC que yo no me caso con nadie: la videoconsola y el PC son dos mundos distintos, pero complementarios.
José Daniel Palomo (e-mail)

Aquí nadie pretende polemizar. Somos jugadores de PC, aunque ninguno de nosotros le tiene alergia a las consolas. Sólo consideramos criticables las conversiones apresuradas, chapuceras y poco respetuosas con nuestro hardware y nuestras inteligencias. Eso es todo.

POR EL CAMBIO

Con *Game Live* me he ido haciendo una idea de este mundillo del videojuego. Luego, gracias a Internet, he ampliado mis conocimientos, y en general me parece mas creativo y menos infantil de lo que pensaba. Además, cada vez salen más encuestas en las que se hace constar que los jugones tenemos una edad media más alta de lo que se creía. Por eso me extraña que sean los juegos de estrategia táctica y los de acción los que dominen el panorama. A mí me gustan sobre todo las aventuras graficas, porque creo que son más imaginativas y exigentes a la hora de activar la materia gris. Según parece, es un género en crisis, así que he llegado en mal momento. La cuestión es que he comprado *Project Eden* y me ha parecido un híbrido interesante de aventura y acción. Seguramente no tiene tanta acción como a los aficionados a este genero les gustaría y para los aventureros se nos queda corta en cuanto a exploración, diálogos, inventario... Pero es un buen intento.
¿Por qué la industria del videojuego no intenta romper los estrictos moldes genéricos que la limitan? Los creadores de aventuras graficas deberían imitar a sus competidores genéricos, que evolucionan a gran velocidad. *Watchmaker* puede ser una vía incorporando las 3D, *Project Eden* otra, introduciendo algo de acción. Según he leído, el futuro *Broken Sword 3* tendrá también alguna peleílla. En definitiva, renovarse o morir.
Luis Lavera. Barcelona

Hombre, Project Eden estaba bien, pero no lo calificaríamos de revolucionario, y algo parecido pasa con el interesante (sin más) The Watchmaker. Pero nos hacemos una idea de por dónde vas.

Dobarro ataca de nuevo

Soy el apasionado lector que os echó la bronca el otro mes. Como veis, sigo leyéndoos, y cuál es mi sorpresa cuando voy a comprar vuestra revista y me encuentro el *Warcraft II*. Caray, esta vez sí que os estirasteis. Lo abro con toda la ilusión y cuando empiezo a jugar escucho esas voces dobladas en castellano... ¡Uff! Me suele encantar que doblen todos los juegos; bueno, más bien que los traduzcan y subtitulen, ya que los doblajes antiguos suelen dejar bastante que desear, pero el de este juego es ¡horrible! Vamos, que me da no sé qué jugar así (era un jugador compulsivo de una versión inglesa prestada, que tampoco era *BE*). ¿Sabríais alguna manera de jugarlo en inglés?¿Bajando un parche? ¿Llamando a Blizzard? Algo, cualquier cosa, para que se pudiera jugar con las voces de los tipos en inglés.
Alejandro Dobarro (e-mail)

La única solución que se nos ocurre es que consigas la versión en inglés, copies la carpeta que incluye los archivos de voces y la instales en tu versión para sustituir las voces en castellano. Es sencillo.

¿Falta de respeto?

Hoy, día 10 de abril del 2002, me he enterado de que han retrasado *Mafia: The City of Lost Heaven* hasta ¡¡septiembre!! (al menos en Italia, Alemania y Estados Unidos). Mi pregunta es si en España también lo han retrasado, porque a mi entender me parecería una falta de respeto hacia los usuarios. ¿Para qué han inventado el código ético este llamado ADESE si al final quien decide son los politicuchos que tenemos? Me parece inmoral que unas personas que no tienen ni idea de esto se pongan a decir que un juego como éste nos pueda llevar a ser unos mafiosos.
Además, como creo que se decía en vuestra revista, la versión que sacarán estará censurada hasta en el más mínimo detalle, con lo cual ya no tendría la historia que tiene en estos momentos.
Nos haríais un gran favor preguntando a la empresa desarrolladora, Illusion Works, y sus distribuidoras, Take 2 en Europa y Proein en España, si en este país el juego va a ser retrasado. Os juro que no puedo dormir pensando que hasta septiembre no nos llegará.
José Manuel Dasilva (e-mail)

Te notamos un poco confuso, Dasilva. Mafia sigue previsto para junio en España y no hay constancia de que ningún "politicucho" esté alterando su argumento o desvirtuando la idea original. Todo lo que sabemos es que el título del juego ha despertado una cierta polémica en Italia, por lo que se eliminará lo de "Mafia". Pero aquí en España nadie se ha planteado censurarlo y mucho menos prohibirlo. No les des ideas.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona
o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



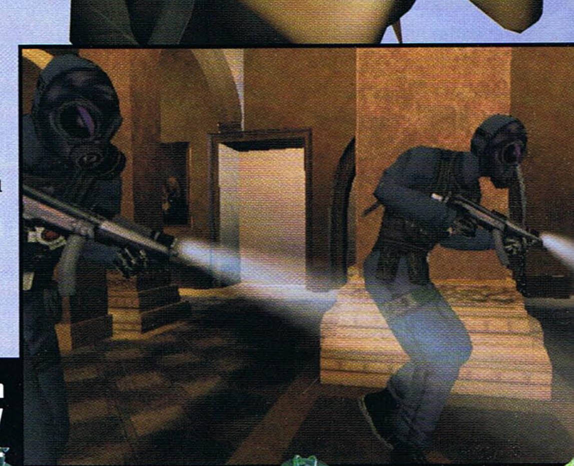
MENUDO ANGELITO

Lara vuelve a saltar al ruedo

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness es el título de la nueva entrega de la chica de las pistolas, que Eidos presentó en pleno centro de Londres. La compañía británica aprovechó para presentar tanto a la modelo de carne y hueso que dará imagen a partir de ahora a la señorita Croft como su versión computerizada. El nuevo juego seguirá por las sempiternas rutas de la acción, los tiros y los saltos, pero aportará situaciones y personajes más elaborados. Lara podrá elegir qué caminos tomar e interactuar con los personajes.

La historia es la siguiente: Lara se encuentra tan tranquila en su mansión de Londres cuando recibe una llamada desesperada de Von Croy, su antiguo mentor. La chica acudirá a París para ayudarle en la búsqueda de una extraña obra del siglo XIV, pero le encuentra fiambre. Como los franceses no entienden de estas cosas, le cargan el mochuelo y la pobre no tiene más remedio que darse a la fuga. A partir de aquí, se iniciará una tétrica aventura donde la sangre, la venganza y la alquimia tienen un papel destacado.

The Angel of Darkness, que debería estar disponible a finales de este año, empleará un motor completamente nuevo para aprovechar al máximo las tarjetas de última generación.



Algunas escenas recuerdan inevitablemente a *Metal Gear Solid*.

EL BUENO, EL FEO Y EL MALO

Ampliación para Aliens versus Predator 2



Los bichitos de las mandíbulas babeantes y los cazadores intergalácticos volverán a enfrentarse en *Alien versus Predator 2: Primal Hunt*. Esta expansión incluirá no sólo más personajes, armas y niveles, sino también un nuevo argumento que enlazará a las tres razas jugables: los humanos, los aliens y los depredadores. Un depredador queda atrapado en un campo de estasis hasta que es liberado por un humano 500 años después.

En el juego, podrás ponerte en la piel del humano que lo libera, del bello durmiente o de un híbrido entre alien y depredador. En esta ocasión, el equipo encargado del proyecto es Third Law Interactive, compañía que ya se encargó del delirante *Kiss: Psycho Circus*.



YA TIENES EXCUSA

Un estudio demuestra las bondades de los videojuegos

Según informa el periódico australiano *The Age*, un estudio llevado a cabo por el Departamento de Educación de ese país prueba que los juegos de ordenador pueden tener valor educativo. Este estudio, que se llevó a cabo entre 700 estudiantes de 16 años de edad, demostró que ciertos juegos de gestión, como *SimCity* o *RollerCoaster Tycoon*, ayudan a desarrollar las habilidades estratégicas y de planificación. Por su parte, los juegos de gestión futbolística ayudan a mejorar la capacidad de lectura y el manejo de datos. Además, el mismo estudio revela que la mayoría de estos adolescentes prefieren jugar con sus amigos, lo cual mejora sus habilidades de negociación y trabajo en equipo.

Busca tu rol en el reino de Ehb

" Tú decides los personajes, Dugeon Siege pone el resto:

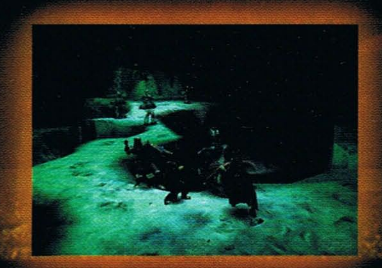
- Fácil adaptación y control.
- Completa libertad de movimiento.
- Desarrollo del carácter de los personajes.
- Motor gráfico 3D.
- Escenarios múltiples en un mapa sin cargas intermedias.
- Campaña específica para el modo multijugador.
- Hasta 8 jugadores en red.

¿Crees que ves el final? No, acabas de empezar ..."



DUNGEON SIEGE











Microsoft



LA GUERRA SE ALARGA

Nuevos títulos de Cossacks

A pesar de que el primer *Cossacks* acaba de publicarse en nuestro país y de que no existe todavía fecha prevista para la edición de su primera expansión, *The Art of War*, la guerra en el resto del mundo no se detiene. Los estudios rusos Game World ya están trabajando en una segunda expansión y la segunda parte del juego, prevista para el próximo año. Muy pronto te ofreceremos información más detallada sobre este incesante conflicto en tiempo real.



MAMÁ, TENGO UN HÉROE EN LA SOPA

Proliferan los títulos de superhéroes



Parece que el inminente regreso de Spiderman ha dado nueva vida al mundo de los superhéroes con vocaciones informáticas. Después de *Freedom Force*, *Hero X* volverá a situarte en un entorno con marcada estética de cómic con los supermachotes como telón de fondo. El juego te pondrá en el papel de un héroe sin nombre (de ahí la X del título) que deberá hacer frente a una panda de malhechores en un pequeño pueblo estadounidense. *Hero X* tiene un marcado cariz táctico pese a discurrir en tiempo real y te permitirá acceder a más de 50 superpoderes, como los rayos X o la invisibilidad. Su publicación está prevista para este verano.
Se diría que vamos a tener superpoderes para rato, ya que la compañía THQ acaba de alcanzar un acuerdo con Marvel para llevar al monitor varios de los superhéroes de esta conocida firma editorial.

CON FALDAS Y A LO LOCO

Highland Warriors recrea los conflictos escoceses



Participarás en batallas al más puro estilo de la película *Braveheart*.

Soft Enterprises trabaja en la actualidad en *Highland Warriors*, un juego de estrategia en tiempo real 3D ambientado en la Escocia medieval. En este título, que apunta mejores maneras que *Braveheart*, podrás elegir entre tres clanes escoceses distintos (místicos, guerreros y comerciantes) y los invasores ingleses. Cada bando dispondrá de unidades propias y un tipo de habilidades específicas que deberás desarrollar. Como es habitual, existirá un complejo sistema económico en el que la especialización de los obreros cobrará una gran importancia.
Las acciones se desarrollarán en un pulcro entorno 3D con sistema de cámaras flexibles y una interfaz rica en posibilidades de configuración. Uno de los principales alicientes de este juego previsto para finales de año tal vez sea el papel que jugarán héroes históricos como William Wallace y Robert Bruce, que podrán decantar las acciones en fases determinadas.

DISPONIBLE EN JUNIO EN CASTELLANO

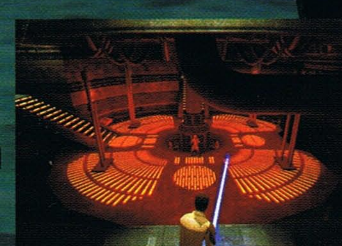
COMO CABALLERO JEDI TUS ARMAS SON LA PAZ, EL CONOCIMIENTO Y LA DEVOCIÓN.

AH, SÍ, Y TU PROPIA ESPADA DE LUZ.

STAR WARS™ JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™

El legado de *Star Wars™* Dark Forces™ y *Star Wars* Jedi Knight: Dark Forces II vive en Jedi Outcast con una acción épica en primera persona para uno o varios jugadores en la galaxia *Star Wars*. Como el Jedi caído Kyle Katarn tendrás que blandir tu espada de luz mejorada, Un arsenal de armas e invocar los poderes de la Fuerza. No puedes escapar de tu destino. Para conocer la luz, debes ver la oscuridad.













TREKKIES AL PODER

Activision prepara dos nuevos juegos de Star Trek



Las naves volverán a ser las reinas en *Starfleet Command III*.

Star Trek: Starfleet Command III volverá a situarte en el puente de mando de una nave para que te enfrentes a toda la chatarra flotante que circule por el espacio. Para que puedas dedicarte a combatir sin problemas, esta entrega ha simplificado la gestión de la nave con una nueva interfaz y además ha incluido la posibilidad de personalizar tu navío con varias armas y escudos. Sin embargo, la gran novedad es que, por primera vez en la serie, se incorporarán los elementos y personajes de *Star Trek: La nueva generación*, con lo cual todos los seguidores del Capitán Picard podrán lucir calvorota táctica este mismo verano.

El otro juego *trekkie* será *Elite Force II*, un juego de acción en primera persona con grandes dosis de exploración. En esta segunda parte volverás a encarnar a Alexander Munro, que se embarcará junto con su equipo de élite en el buque insignia de la flota, el *USS Entreprise NCC 1701-E*. Las aventuras del Sr. Munro le llevarán por todo tipo de planetas y todo tipo de peligros, desde los zombificados borg a los esquivos romulanos. El título, que todavía no tiene fecha de lanzamiento definitiva, empleará el motor de *Quake III: Team Arena*.



Como reza el dicho, dentro de cien años, todos borg.

RECEPCIÓN, ¿DÍGAME?

El día a día en la hostelería



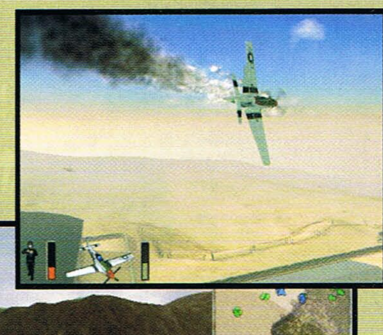
Por si no hubiera suficientes títulos de gestión para corroernos las horas, ahora JoWooD lanza *Hotel Giant*, un juego en el que te pondrás al frente de un negocio de hostelería para desarrollarlo hasta límites insospechados. El título ofrecerá más de 20 tipos distintos de alojamientos, desde un frugal Bed & Breakfast a un megahotel sólo apto para millonarios. Para llegar hasta lo más alto, deberás tener en cuenta tanto las características físicas de tu hotel como el nivel de satisfacción de tus clientes. Además, podrás situar tu edificio en varias ciudades del mundo, desde París a Las Vegas.

VERANO EN GUERRA

Más detalles sobre Battlefield 1942

A estas alturas ya está bien claro que *Battlefield 1942* será un juego de acción en primera persona, aunque pondrá un especial énfasis en aportar elementos de la simulación bélica. Sin ir más lejos, podrás pilotar hasta 40 vehículos distintos, desde un caza Zero japonés a un tanque T-34 ruso, y los campos de batalla estarán repartidos por todo el planeta, desde El Alamein a Guadalcanal.

Otro hecho diferencial de este título, que tendrá un alto componente multijugador, es que podrás elegir entre cinco tipos de personajes: explorador, antitanque, asalto, ingeniero y médico, cada uno con sus propias habilidades. El juego, desarrollado por Digital Illusions, debería estar listo para este verano.





CONCURSO VIRTUA TENNIS

¡Consigue una copia de *Virtua Tennis* y una prenda deportiva firmada por Carlos Moyá!

¿Qué mejor manera de celebrar la salida del mejor juego de deportes en lo que llevamos de año que convocando un fastuoso concurso? Los tres primeros ganadores recibirán el juego y una prenda deportiva firmada por el tenista Carlos Moyá. Entre el resto se sortearán 20 copias de *Virtua Tennis* más. Si quieres jarabe de raqueta, empieza por empuñar el bolígrafo y correr a tu buzón.



CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cúal de estos tenistas reales NO aparece en *Virtua Tennis*?

☐ Jim Courier ☐ Carlos Moyá ☐ Thomas Mecir

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso Virtua Tennis" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de junio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de junio o en el número de julio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CTHULHU TE LLAMA

El universo de Lovecraft da pie a un juego

Howard Phillips Lovecraft fue un prolífico escritor americano que creó un complejo mundo de monstruos y deidades maléficas. Ahora, Fishtank Interactive, después de conseguir la licencia, prepara un nuevo título basado en los delirantes mundos del escritor. *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* te pondrá en la piel de Jack Walters, un investigador privado que se adentra en el tenebroso pueblo pesquero de Innsmouth y que irá descubriendo una siniestra trama de rituales, sacrificios y horrores varios.
El juego utilizará una perspectiva en primera persona, aunque parece ser que la interfaz se apartará un poco de lo habitual en este tipo de juegos. Por ejemplo, si quieres comprobar tu estado de salud, deberás examinar visualmente a tu personaje, o para saber la munición que te queda, tendrás que abrir el cargador del arma. Además, ciertos acontecimientos y apariciones monstruosas pueden afectar a la cordura del protagonista, que sufrirá vértigo o ataques esquizofrénicos en determinados casos.
El título, que está en su última fase de desarrollo, incluirá un modo cooperativo para cuatro jugadores así como un modo deathmatch en que los jugadores podrán hacer uso de magia e invocaciones para acabar con los rivales.





En los mitos de Cthulhu no sólo hay bichos. También hay mala gente.

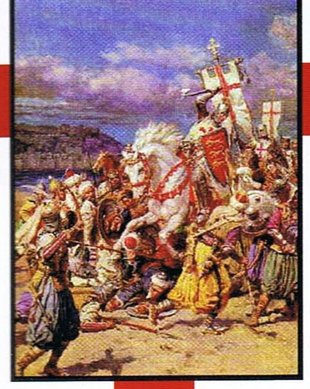
A TODO GAS

Moto GP contará con pilotos y circuitos reales

Los caminos de la velocidad a dos ruedas volverán a tu PC con *Moto GP*, un simulador con grandes dosis arcade que THQ está desarrollando en la actualidad. Al disponer de la licencia oficial, el título contará con todos los pilotos y motocicletas de la temporada 2001, así como 16 circuitos reales esparcidos por todo el planeta. Además, el juego aplicará las condiciones atmosféricas con gran detalle, ya que, por ejemplo, el sol puede llegar a deslumbrarte. *Moto GP* dispondrá de cuatro modalidades de juego, una de ellas con pantalla partida para varios jugadores, y también te permitirá retocar y ajustar tu moto a medida que avances.



Los efectos de luz cada vez cobran mayor importancia en los juegos.





¡POR DIOS Y POR SAN JORGE!

Las cruzadas, muy pronto en tu PC

Crusader Kings es el nuevo título de estrategia de Paradox, que recurrirá al motor de *Europa Universalis* para recrear las luchas feudales en la Europa medieval. A diferencia de éste último, *Crusader Kings* se centrará más en la riqueza y el prestigio que en la creación de un vasto imperio, aunque no por ello deberás descuidar tus ejércitos. Las naciones jugables serán todas las monarquías y principados cristianos y el mapa abarcará todo el continente europeo y una parte de Persia y del Norte de África. Está previsto que se puedan exportar las partidas de *Crusader Kings* a *Europa Universalis 2*.



LO BUENO SE HACE ESPERAR

Trilobite Graphics desarrollará Total Annihilation 2

Total Annihilation fue un gran juego de estrategia en tiempo real aparecido en 1997. Por desgracia, sus incuestionables virtudes quedaron ensombrecidas por los *Warcrafts* y *Command & Conquers* del momento. No obstante, sí se ganó el favor de una reducida pero fervorosa comunidad que aún hoy combate en su universo mecanizado.
Ahora, la empresa coreana Phantagram ha decidido tomar el relevo de Cavedog y Chris Taylor, los responsables del original, y ha alcanzado un acuerdo con los estudios españoles de Trilobite Graphics para desarrollar la secuela. Eso sí, de momento aún están en la fase de preparación del juego y no será posiblemente hasta el verano cuando empiece la producción propiamente dicha. En palabras de Iñigo Hernáez, de Trilobyte Graphics, "todavía no hay ningún aspecto confirmado. Es posible que el nuevo *Total Annihilation 2* tienda hacia las 3D, pero es sólo una posibilidad, en parte marcada por las tendencias actuales en la ETR". Trilobite montará un equipo de entre 20 y 25 personas para el desarrollo de este título, y contará también con la colaboración de Vincent Lee, un diseñador que se trasladará a Madrid desde Corea para trabajar en el proyecto. Para aunar esfuerzos e ideas, Trilobite abrirá varios foros en los que los jugadores de *TA* podrán hacer sus aportaciones.


Actualmente, Trilobite también está desarrollando *Duality*.



Un clásico de la estrategia en tiempo real que volverá a cobrar vida.

GUERRA MOTORIZADA

Vehículos mastodónticos en Stealth Combat

Lo mejor, cuando hay guerra, es que esté lejos, así que esta vez nos trasladaremos al año 2038 para librar unas cuantas batallas más a bordo de mil vehículos. El conflicto en cuestión es entre la Alianza Económica y Militar y el Imperio, con lo cual primero deberás elegir bando y después lanzarte a pegar a tiros por todos los confines del planeta. El juego se centra en los grandes vehículos mecanizados que son la *crême* de las Fuerzas Especiales, y deberás efectuar tanto misiones de reconocimiento como de escolta o asalto.

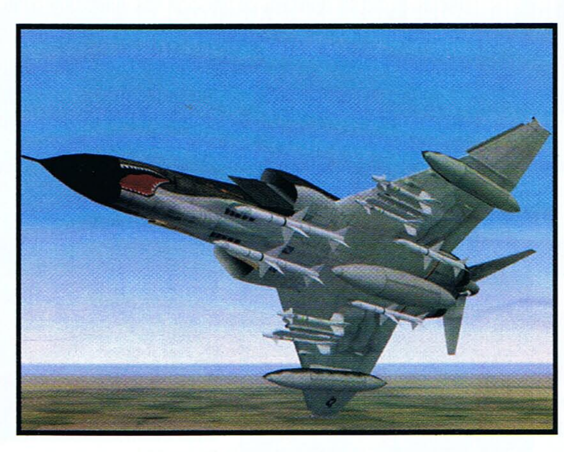


Stealth Combat, desarrollado por DreamCatcher Games, empleará el motor JARED, capaz de mover hasta un millón de polígonos en pantalla.

EL ABUELOS DE LOS CIELOS



El F4 Phantom es la estrella en Strike Fighters: Project 1



Strike Fighters: Project 1 es el nombre del proyecto que está desarrollando el equipo de Third Wire, con base en Texas. Este juego se centrará en el famoso avión de reacción F4 Phantom, un caza que entró en servicio en 1958 pero que aún hoy sigue en activo en varios ejércitos del mundo. Este simulador de vuelo incluirá una extensa campaña ambientada en los 60 en la que irás cambiando de avión y armamento a medida que avances. Una de las curiosidades de *Strike Fighters: Project 1* es que te permitirá ponerte en el papel de un mercenario, con lo cual no sólo deberás tener en cuenta tus habilidades de pilotaje sino también tus ingresos.

LOS AFORTUNADOS

CONCURSO MASTER RALLYE

Roberto Díez, Azuqueca de Henares (Guadalajara) - Adrián San Martín, Benicarló (Castellón) - José Antonio Infante, Erandio (Vizcaya) - Gustavo Montero, Barcelona - Jesús M. Rojo, A Coruña - David Peralta, Zaragoza - Hugo Ramos, Gijón (Asturias) - Fernando Segura, Godella (Valencia) - Ricardo Congino, Madrid - Jonathan Allende, Bezana (Cantabria) - David Vidal, Lleida - Roberto Garzón, Granada - Alberto Espinosa, Tres Cantos (Madrid) - Lorenzo J. Ruiz, Úbeda (Jaén) - Ricardo Cejudo, Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona) - Israel Llamas, Eibar (Gipuzkoa) - Jonathan Coronado, C. Villalba (Madrid) - Antonio J. Murillo, Algeciras (Cádiz) - Ismael Angulo, Miranda de Ebro (Burgos) - Cristo Manuel Arbelo, Jinamar (Gran Canaria)

CONCURSO MEDAL OF HONOR

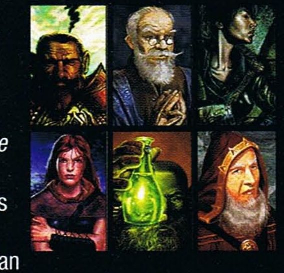
Fco. Javier Borau, Barcelona - Yago Pérez, Madrid - Mikel de la Fuente, Vitoria - Carlos Herrero, Requena (Valencia) - José Luque, Barcelona - Miguel Á. Fernández, Burgos - Iván Torres, Pinto (Madrid) - Carlos Rueda, Palma de Mallorca - Juan Sosa, Alcantarilla (Murcia) - Fco. Escarcena, Estepona (Málaga) - Carlos Cebrián, Pamplona - Luis Franco, Laredo (Cantabria) - Antonio Martínez, Las Palmas - Enrique Carsí, Madrid - Edgar Moreno, Barcelona - Raúl Jiménez, Salamanca - Agustín Rodríguez, Badajoz - Marc Ayats, Mata-Porqueres (Girona) - José Á. Bravo, Ermua (Vizcaya) - Antonio Cabrera, Motril (Granada)

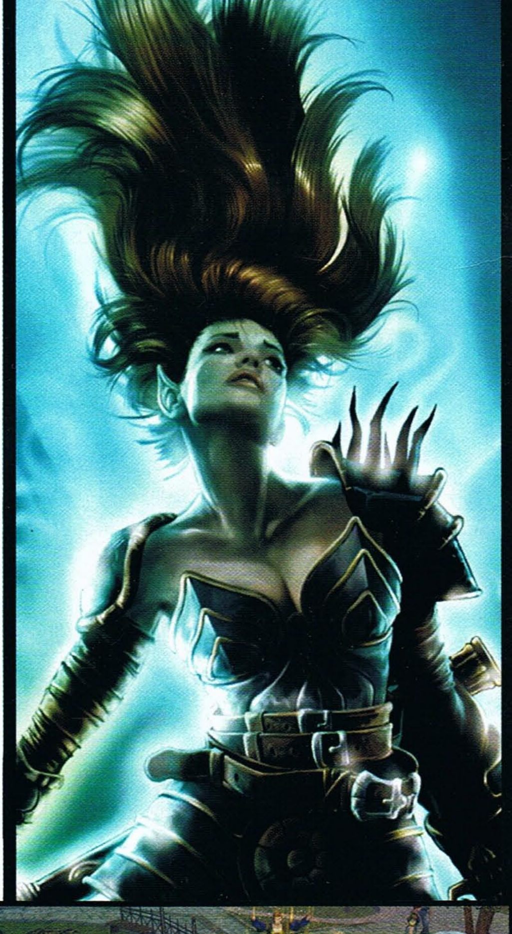
ENCUESTA

Juan Manuel Medina, Mieres (Asturias) - Rafael Alcaide, Marbella (Málaga) - Antonio Valencia, Granada - Carles Baldoví, Sueca (Valencia) - Daniel González, Melilla - Gael Denís García, Muros (A Coruña) - Miguel Ángel Blanco, Las Palmas - Borja Perea, Coslada (Madrid) - Luis Rodenas, Cabo de las Huertas (Alicante) - Diego Ruiz, Bormujos (Sevilla) - César Salgado, Cáceres - Víctor M. Lorenzo, Perillo (La Coruña) - Iván Lafuente, Miranda de Ebro (Burgos) - José Mª Cámara, Madrid - Luis Ramírez, S. Andrés de la Barca (Barcelona) - Gema Laita, Las Palmas - César López, La Seu d'Urgell (Lleida) - Carlos Errandosoro, Rentería (Guipúzcoa) - Sergio Salvatierra, Berriozar (Navarra) - José Alejandro Rico, Málaga - Luis Sergio Velasco, Rivasvaciamadrid (Madrid) - Juan Galán, Sevilla - José Joaquín Berlanga, Madrid - Tomàs Reixach, Cornellà del Terri (Girona) - Unai Cabañas, Pastrana (Guadalajara) - Cristina Condom, Girona - Daniel Melgar, Gijón (Asturias) - José Luis Serena, Bilbao - Roger Aliana, Barcelona - Alexander Cabeza, Arrasate (Guipúzcoa) - Florentino García, Reus (Tarragona) - Raúl García Rodríguez, Madrid - Rafael Ortiz, Valencia - Roberto Juste, Teruel - Carlos Soriano, Madrid - Juan Carlos Romera, Toledo - Juan Antonio Bernal, Castellón - Antonio García, Villibañe (León) - Alberto Marín, Zaragoza - Carlos Miguel Martín, Salamanca - Francisco Javier Reina, Badajoz - Francisco González, Córdoba - Diego Vázquez, Pantón (Lugo) - Mario López, La Cueva (Cantabria) - José Manuel Ligero, Puerto Real (Cádiz) - Juan Luis Sánchez, Navalmoral de la Mata (Cáceres) - Iván Rodríguez, Ávila - David García, Huesca - Enrique Aguilar, El Carpio (Córdoba) - Benito Fernández, Las Mesas (Cuenca)

LA VOZ DE SU AMO

Neverwinter Nights se acerca a la esencia del rol







Magia de colores en el universo Dungeons & Dragons.

Baldur's Gate es lo más cerca que los juegos de ordenador han estado nunca de los juegos de rol de toda la vida, pero el lanzamiento de *Neverwinter Nights* puede hacerle perder ese privilegio. Como ya informamos en números anteriores, *Neverwinter Nights* estará muy enfocado a las partidas multijugador y a la creación de entornos persistentes. Lo que nadie podía imaginarse es que el grado de fidelidad hacia el *Dungeons & Dragons* de lápiz y papel llegara tan lejos.

Para empezar, estará la figura del Dungeon Master (o Amo del Calabozo), que no sólo podrá diseñar módulos específicos del juego, sino que podrá intervenir de forma directa en la partida para ayudar o fastidiar a los jugadores. Los módulos son entornos de aventura donde todo está planificado, desde la situación de los objetos a la actitud de los monstruos. Para su elaboración contarás con el Aurora Neverwinter Toolset, un conjunto de herramientas fácil e intuitivo que te permitirá diseñar todo tipo de aventuras. No obstante, la figura del Amo no será ni mucho menos imprescindible para jugar a *Neverwinter Nights*. En la campaña oficial podrás jugar tú solito sin que nadie te moleste.

También se han añadido nuevas razas, como el medio-orco, y nuevas clases, como el bárbaro o el monje. Además, el juego contará con una barra de acceso rápido que podrás configurar a tu libre albedrío asignándole las funciones que más se adapten a tu estilo de juego. Asimismo, se ha incorporado la posibilidad de rotar la cámara alrededor del personaje y acercarte o alejarte con el zoom. El título, distribuido por Infogrames, verá la luz a finales de junio si no surgen retrasos de última hora.



MI REINO POR UN HECHIZO

Súbete al trono de los magos con Age of Wonders 2



La magia se desplegará con todo su esplendor en *Age of Wonders 2*.

Esta nueva entrega incluirá un editor y un generador aleatorio de mapas.

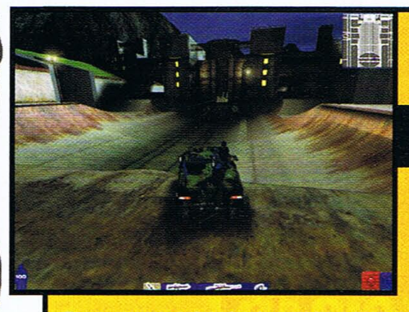
Los adeptos a la fantasía por turnos tendrán muy pronto una cita ineludible con *Age of Wonders 2*, una secuela que vendrá con varias novedades bajo el brazo. La primera es que esta vez encarnarás a un rey brujo, con lo cual podrás lanzar poderosos hechizos que afecten a tus dominios. Lennart Sas, de Triumph Studios, no lo puede dejar más claro: "Las nuevas opciones aumentarán la sensación de ser un gran hechicero, como Gandalf o Sauron, y podrás moldear un gran reino según tus ideales". Además, tendrás la opción de cambiar de raza a media partida, dado que la importancia recae en las ciudades y no los individuos. No obstante, tomar una ciudad no va a ser tarea fácil, puesto que algunas de ellas pueden llegar a tener murallas encantadas con sortilegios defensivos o bien almenas con ballestas.

CONVERSACIONES CON UN MERCENARIO

"Soldier of Fortune 2 volverá a avivar la polémica"



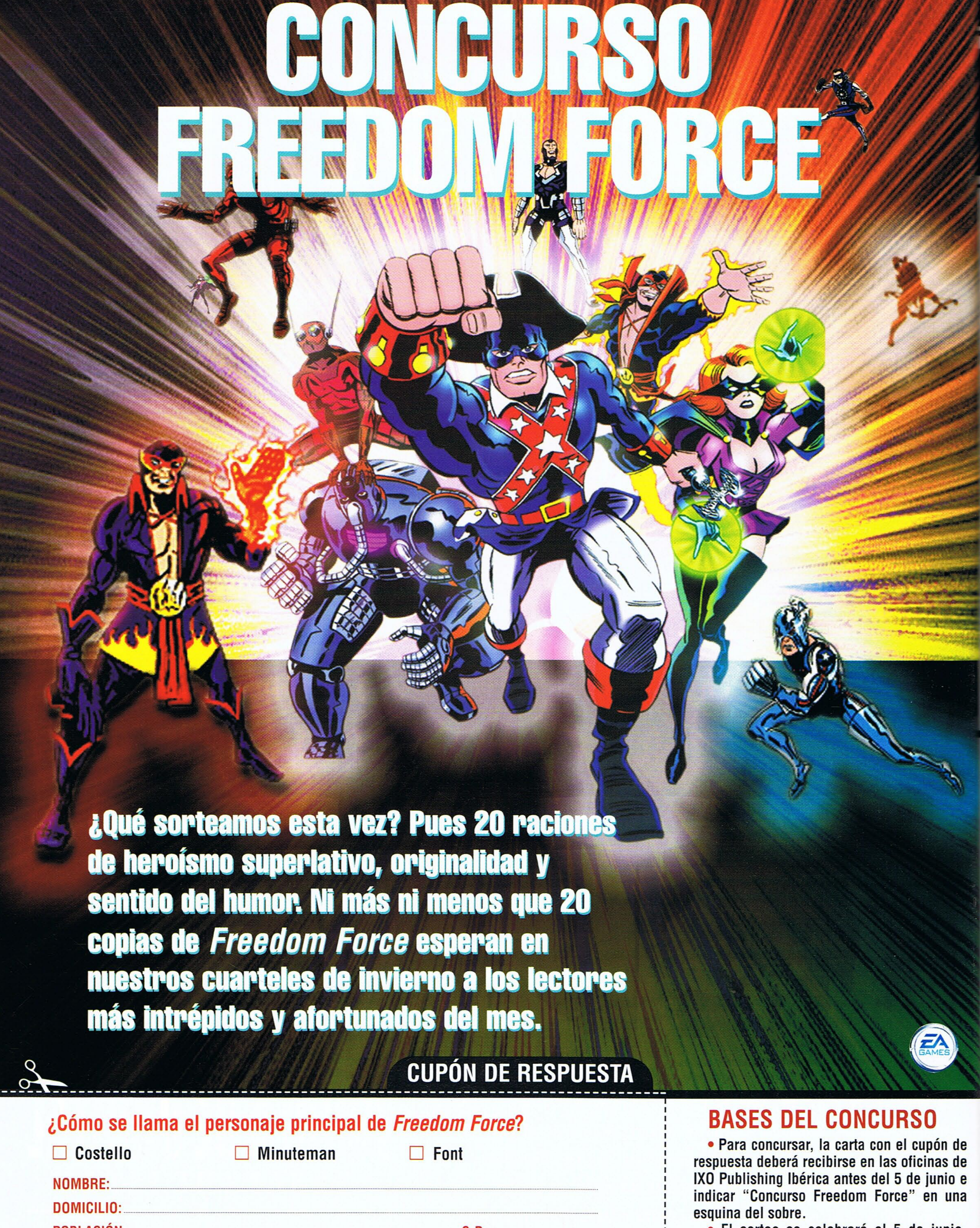
John Mullins compagina su empresa de asesoramiento militar con aportaciones al sector de los videojuegos. Este curtido ex mercenario admite que no juega. En cambio, su nieto se pasa las horas que quiere disparando con el primer *Soldier of Fortune*, algo que a Mullins no le inquieta para nada. De todas formas, está convencido de que "*Soldier of Fortune 2* volverá a avivar la polémica sobre la violencia en los videojuegos. Hay mucha gente por ahí que no tiene nada mejor que hacer...". Su participación en esta secuela aportará mayor realismo. Sin ir más lejos, señala que "ahora todas las armas son reales". Además, el ínclito Mullins también ha aportado indicaciones para las señales entre los miembros del equipo que incorporará el nuevo *SoF*.



YO ME PIDO EL ROJO

Rage se lanza a los juegos de acción

Mobile Forces es el título del juego que el equipo de Rage está desarrollando en la actualidad, centrado en los balazos a pie o sobre ruedas. Al principio, deberás elegir si te unes al equipo Azul o al Rojo y después, simplemente, liarte a tiros por hasta once escenarios distintos. Estos escenarios incluyen localizaciones tan dispares como una base en el Ártico o un centro comercial, y en todos ellos encontrarás vehículos para pilotar. Precisamente, los movimientos de los vehículos se han reproducido con mucho detalle, con un sistema que valora la suspensión, los frenos o las marchas.



¿Cómo se llama el personaje principal de *Freedom Force*?

☐ Costello ☐ Minuteman ☐ Font

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso Freedom Force" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de junio. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de junio o en el número de julio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CIUDADANO SIM

El inesperado regreso de SimCity


Un tornado + una vaca = lluvia de leche


Los posibilidades de alteración del terreno en *SimCity 4* parecen inagotables.

Aunque Electronic Arts todavía no lo ha comunicado oficialmente y Maxis no ha dicho esta boca es mía, las capturas no dejan lugar a dudas: se está desarrollando un nuevo *SimCity*. Lo cierto es que, desde que se publicara *SimCity 3000* en 1999 y la edición *Unlimited* un año más tarde, la mítica serie de gestión de ciudades había caído en el letargo informativo. Ahora, parece que por fin los aspirantes a alcaldes de megalópolis volverán a tener otra oportunidad de engancharse. Por lo poco que ha trascendido hasta el momento, se sabe que esta nueva entrega se orientará más hacia los edificios como unidades. Es decir, cada estructura tendrá unas características propias más marcadas y unos efectos visuales que se notarán en su entorno. Asimismo, en *SimCity 4* cobrarán más importancia las catástrofes naturales y no tan naturales que desde siempre han sido el azote de los alcaldables.
A tenor de lo visto, una cosa sí que queda bien clara: la enorme calidad gráfica que anticipan estas primerizas capturas puede situar al nuevo *SimCity* en lo más alto del podio de gestión. Seguiremos atentos e informantes.

EL MUNDO YA NO ES LO QUE ERA

Mistmare te situará en un universo alternativo

Encarnarás a Isador, un monje inquisidor que vagará por distintas ciudades de Europa en búsqueda de un asesino. Hasta aquí, nada sorprendente. Lo curioso es que estamos en 1996 y que el continente europeo no tiene nada que ver con la prosperidad que conocemos. En esta realidad alternativa que propone Arxel Tribe, no ha habido Revolución Industrial, ni coches, ni siquiera microondas. Para más inri, gran parte de Europa está devastada, y en ciertas regiones fluyen energías mágicas que impiden el paso.
Con este extravagante planteamiento, *Mistmare* propondrá un juego mezcla de acción, aventura y rol. A lo largo de tu épica misión, deberás hacer uso de tus armas para lidiar con varios monstruos, algunos de los cuales podrás llegar a controlar para que se conviertan en tus servidores.

Aunque no lo parezca, estamos en 1996.



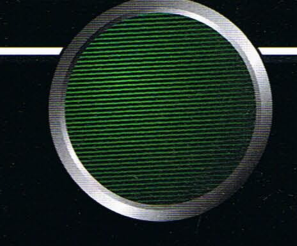
NO PASARÁN

Defiende tu territorio con Operation Blockade

El planteamiento de *Operation Blockade* es terriblemente sencillo: después de la Gran Guerra, el ejército enemigo pretende invadir tu pequeño país. Tú deberás impedirlo bloqueando el paso a sus tropas desde una pequeña isla. De este modo, tendrás que derribar aviones, hundir barcos y eliminar soldados eligiendo entre una gran variedad de armas con un sabor añejo. El juego, que está siendo desarrollado por Screaming Games, también incorporará un modo multijugador cooperativo para que tú y tus amigos podáis hacer frente al ejército invasor.

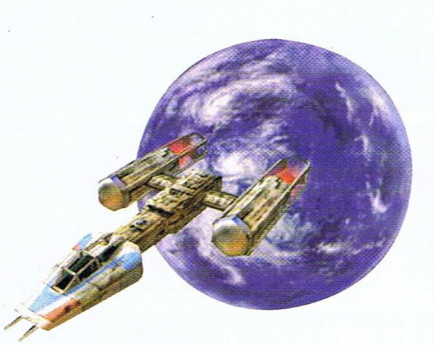


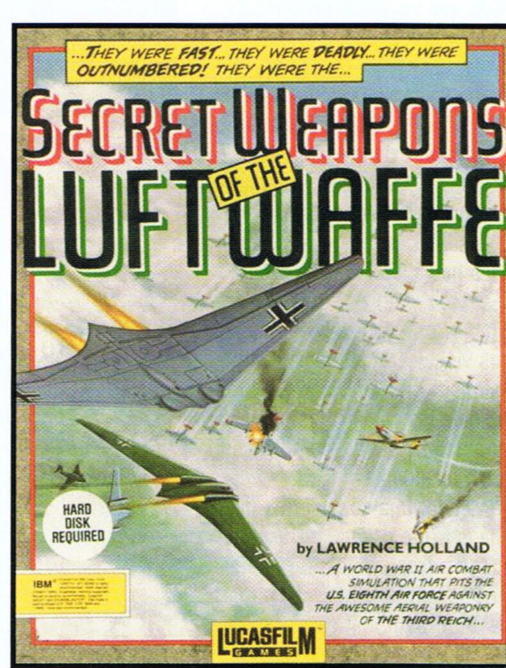




MENUDO COMBO

LucasArts y Totally Games vuelven a aliarse





LucasArts y Totally Games pueden hacer grandes cosas juntos.

Nuestra excitación ante la noticia está justificada. Cuando estas dos compañías se reunieron en el pasado, crearon grandes clásicos como *Secret Weapons of the Luftwaffe* o la archiconocida serie de *X-Wing* y *TIE Fighter*. Esta vez, a pesar de lo que pudiera parecer con la inminente avalancha *Star Wars*, el juego que van a desarrollar en común se apartará de odiseas galácticas para situarse en plena Segunda Guerra Mundial. El título, que debería editarse en 2003, te pondrá a los mandos de un caza con el cual deberás realizar multitud de misiones aire-aire y aire-tierra en varios teatros de operaciones. El argumento se centrará en un escuadrón de pilotos de élite que deberá llevar a cabo misiones aéreas de alto riesgo.

DIFÍCIL PERO NO IMPOSIBLE

La secuela de Blade queda en el aire

Aunque Wesley Snipes se pasea por las pantallas de medio mundo con un *Blade II* oscuro y lleno de colmillos, de momento nosotros vamos a quedarnos sin el *Blade II* poligonal que nos interesa. Pese al cierre de Rebel Act, su responsable Juan Díaz-Bustamante señala que tienen "la espina clavada", por lo que, "aunque de momento no lo vamos a hacer, no lo descartamos para más adelante". Eso sí, siempre y cuando se cuente "con los apoyos financieros necesarios para reflotar la compañía". Entre los motivos aducidos por los estudios madrileños para cerrar su negocio, destaca el daño que les ha producido la piratería. Según palabras del propio Bustamante, "no tengáis la menor duda de que si no existiera la piratería no tendríais que leer noticias como ésta". Esperemos que esta triste defunción sirva de ejemplo.

A LA CARRERA

TIRA MILLAS



Milla Jovovich parece que le ha pillado el gustillo a esto de los videojuegos. La actriz de *Juana de Arco* y *El Quinto Elemento*, después de interpretar a la protagonista de la versión cinematográfica de *Resident Evil*, ha comentado que le gustaría intervenir en la adaptación fílmica de *American McGee's Alice*. Nosotros, encantados.

BAILE DE NOMBRES

La nueva entrega de la saga *X-Com* sufre problemas de identidad. Este juego de estrategia planetaria con elementos tácticos se llamó en un primer momento *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*, luego pasó a *UFO: Freedom Ridge* y ahora se denomina *UFO: Aftermath*. A ver si se aclaran de una vez.

NARANJAS DE LA CHINA



Siguen los anuncios de títulos con color amarillento. Esta vez es *Prince Qin*, desarrollado por los mismos creadores de *Dragon Throne*. El juego será una mezcla de rol y acción situada —cómo no— en la China de la dinastía Qin (o como se escriba).

LA CAJA MYSTICA

Por lo visto, la Caja Tonta ya no va a serlo tanto. El canal americano de TV Sci-Fi Channel ha anunciado que va a realizar una miniserie basada en la popular aventura gráfica *Myst*. La miniserie tendrá una duración de cuatro horas y recreará las andanzas de los personajes en la misteriosa isla del juego.



DOS CIVILIZACIONES



Parece que, después de tanto tiempo, *Civilization III* viene con un gemelo bajo el brazo. Infogrames pone a la venta junto a la edición española del juego una Edición Especial Coleccionistas que incluye varios extras para los fanáticos de la serie: desde fondos de pantallas a una camiseta, pasando por unas postales.

¡OÍDO COCINA!



Trevor Chan, el creador de las conocidas series *Capitalism* y *Seven Kingdoms*, se ha lanzado al negocio de la restauración con su nuevo título. En este juego, que aún no tiene nombre, no sólo deberás manejar tu restaurante desde el punto de vista económico, sino que también deberás aprender secretos culinarios o fastidiar a la competencia.

ME LLAMO 12+1



XIII es el enigmático título del nuevo juego que Ubi Soft va a lanzar a principios del año que viene. Este juego de acción en primera persona se basa en el héroe de un cómic creado por Jean Van Hamme y William Vance. El susodicho héroe es amnésico y se hace llamar XIII por un tatuaje que lleva en el cuerpo.

UNA ESTRELLA LEJANA

En un planeta lejano que orbita alrededor de la estrella Arcturus, dos razas se disputan la hegemonía. Éste es el sencillo planteamiento de *Arcturus*, juego en que encarnarás tanto al líder de tu raza, que deberá tomar decisiones estratégicas, como al campeón, que será quien haga el trabajo sucio a bordo de una nave.

VUELVEN LOS SEÑORES DE LA GUERRA

Nuevo título en preparación de la serie Warlords

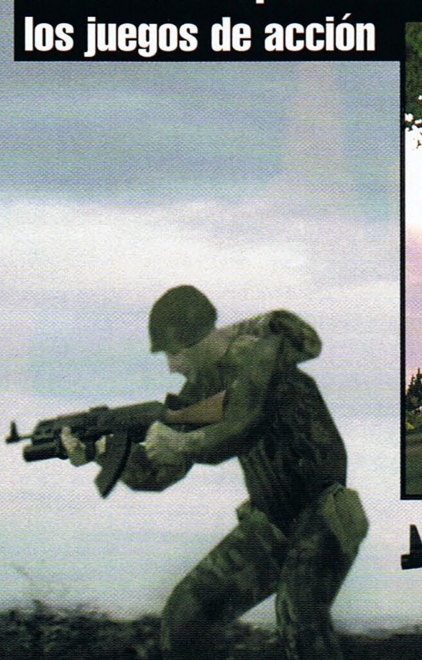
A pesar de que la saga *Warlords* ya dio su oportuno salto al tiempo real con *Battlecry*, del cual ya se ha publicado la segunda parte allende nuestras fronteras, los turnos no han abandonado del todo a esta serie de estrategia fantástica. *Warlords IV: Heroes of Etheria* está siendo desarrollado en la actualidad por la compañía Strategic Studies Group. Esta nueva entrega incluirá un sistema de hechizos globales y aumentará las capacidades de la inteligencia artificial. Asimismo, los gráficos alcanzarán una resolución de 1.024 x 768, con lo cual podrás deleitarte con unos personajes y entornos ricos en detalles.



Esta cuarta entrega apostará por unos gráficos muy mejorados.

DISPARO CONTRA LA RUTINA

Shoot to Kill quiere revolucionar los juegos de acción





Así de seguro y contundente se muestra Gavin Raeburn, director de desarrollo de Codemasters, ante la presentación de su nuevo título: "Nuestra intención es reinventar el género de los juegos de acción en primera persona, llevarlos un paso adelante y proporcionar una nueva experiencia jugable, enseñándole a los jugadores lo que han estado perdiéndose durante años". Sin embargo, el Sr. Raeburn todavía no ha avanzado ningún detalle concreto que justifique tanta revolución y alboroto. Lo único que sabemos de *Shoot to Kill: Colombian Crackdown* es que encarnarás a un miembro de la DEA (la agencia antidroga estadounidense) que deberá desmantelar arma en ristre varias organizaciones de producción y tráfico de cocaína.



LA SEGUNDA GUERRA ~~MUNDIAL~~ virtual

El conflicto según los juegos de estrategia

La Segunda Guerra Mundial es una fuente incesante de inspiración para libros, películas y, cómo no, videojuegos. **Tras *Return to Castle Wolfenstein* y *Medal of Honor*, toca cambio de tercio** y la acción deja paso a la estrategia. En vista de la cantidad de títulos que acaban de salir al mercado y los que aguardan en la recámara, **parece que no nos los acabaremos ni de aquí a la Tercera Guerra Mundial.**

Por O. Garcia y J. Font

El convulso periodo de 1939-1945 no sólo supuso un cambio dramático en la historia de la civilización, sino que con el tiempo ha resultado ser el tema al que más acuden los comandantes de salón para gastar horas y horas de su preciado tiempo. Sin embargo, el nacimiento de los juegos de estrategia se remonta a mucho antes, prácticamente un siglo atrás, cuando los oficiales prusianos crearon los *Kriegspielen* (juegos de guerra) como abstracción de un conflicto bélico que les ayudaría a marcar tácticas e hipótesis viables en caso de que la cosa llegara a las manos. Reunidos alrededor de una mesa que recreaba el campo de batalla, los muy germanos movían fichas que representaban las unidades en liza y simplificaban conceptos como los suministros o los transportes.

En realidad, desde esta abstracción hasta los wargames de tablero que tanto se popularizaron a mediados de los 70, sobre todo en Estados Unidos, pocas diferencias hay. Los hexágonos se convirtieron en moneda común y varias compañías como Avalon Hill o SPI se prodigaron enormemente en este campo.

No obstante, pocas de ellas acabarían sobreviviendo a la irrupción en masa del PC. La posibilidad de dejar en manos del procesador las tareas más mecánicas, como la resolución de los combates o el movimiento permitido de las unidades, acabaría por arrinconar muchas de estas



empresas y poner a otras que se especializaron en este floreciente mercado, como SSI, en su lugar.

De hecho, los primeros juegos de estrategia para compatibles reunían las mejores virtudes de sus hermanos de tablero pero también los peores defectos de un juego para ordenador. Es decir, mucha profundidad pero una interfaz discutible y unos gráficos poco más que toscos. Con todo, el género en su versión informatizada seguiría expandiéndose. A finales de los 80, cada vez son menos los que miran a una mesa y más los que miran a un monitor. Durante esos días, un juego completo podía ocupar la friolera de 140 Kb.

Dado que el hobby de los wargames siempre ha sido más popular en el país de las barras y las estrellas, es normal que por aquel entonces las batallas se centraran en escenarios donde los americanos habían tenido una participación activa, desde el consabido desembarco de Normandía a enfrentamientos navales como la Batalla de Midway, aunque la epopeya paracaidista en Arnhem también fue tema recurrente.

En cualquier caso, no fue hasta principios de los 90, con la popularización masiva de los compatibles, cuando el género vive una eclosión sin precedentes. De ese periodo datan series de la talla de *Close Combat* o *Panzer General*, o desarrolladores como Gary Grigsby que aún hoy siguen en activo. Entre tanta profusión de generales, también *Allied General* y *Pacific General* dieron buenas muestras de estrategia por turnos.

La hora de la verdad

Poco había aportado el tiempo real hasta ahora. Y parece que el futuro es suyo por mucho que algunos irreductibles sigan resistiendo el embate, como la saga *Campaign Series* de Talonsoft.

Por el camino, la Segunda Guerra Mundial incluso ha dado lugar a una original fórmula en el campo de la estrategia: la saga *Commandos*. Sea como fuere, tanto si la cosa deriva hacia el tiempo real o el tiempo partido, lo que está claro es que, al menos para nosotros, la Segunda Guerra Mundial no terminó en 1945. Pasa página si quieres unos cuantos botones de muestra...

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Fireglow • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 54,95 €

ESCENARIO	Europa y norte de Africa
PERIODO	1940-1945
EJÉRCITOS	Estadounidense, inglés, alemán y ruso

FIDELIDAD HISTÓRICA

Los desarrolladores han recreado bien las unidades, aunque no están todas las que fueron. En la mayoría ocasiones, la representación de los acontecimientos es poco fidedigna, aunque los escenarios contienen enclaves estratégicos reales. Llegar a Normandía sin el apoyo de destructores es bastante descabellado ¿no?

"Voluntarios para morir con las armas en la mano en el campo de batalla, ¡den un paso al frente!", dijo el general dirigiendo una gélida mirada a sus exhaustos y desarrapados muchachos. Nadie se ofreció, pero seguro que con la cantidad de unidades que aparecen en el juego, **acabaron todos en el infierno de *Sudden Strike***.

SUDDEN STRIKE
Gold Edition

Hace más de un año dedicamos un avance a *Sudden Strike*. Por desgracia, la falta de distribuidor en nuestro país ha hecho que en los últimos meses este excelente producto sólo estuviese disponible de importación. En todo este tiempo, sus desarrolladores han completado incluso una expansión, *Sudden Strike Forever*. Ambos títulos, el juego y su expansión, se incluyen en la llamada edición Gold, que acaba de editarse en nuestro país. Por fin llega el momento de ponernos el pantalón corto y volver a la infancia. Ordenador en ristre, vamos a darnos un atracón de jugar con soldaditos.

Misiones suicidas

Claro que estos soldados apenas se parecen a los entrañables muñecos de cinco centímetros con que jugábamos años atrás. No, éstos son capaces de sangrientas carnicerías que pondrían los colmillos de punta al mismísimo conde Drácula. *Sudden*





Tanto los campos abiertos como las ciudades son sinónimo de carnicería a gran escala.


Como ocurrió durante el conflicto, cada puente vale su peso en oro.



Los ataques aéreos, cuando puedes recurrir a ellos, son muy útiles en la labor de desgaste.

Strike es un juego de batallas multitudinarias, directas y brutales.

Olvídate de la gestión de recursos y del plácido turismo militar por los mapas de campaña. En este juego eres un general que no repara en gastos y recursos. Dispones de un buen puñado de valientes armados y pertrechados hasta las pestañas. Con ellos, debes asumir la realización de determinados objetivos. Las misiones son de un notable dinamismo y con frecuencia los objetivos se entrelazan, de forma que en ocasiones debes alcanzar determinados puntos del escenario (un puente, una zona segura, etc.) para asumir tareas nuevas.

Entre juego original y expansión, esta edición ofrece un total de siete campañas más siete misiones independientes y multitud de mapas. Además, es posible jugar partidas on line de hasta cuatro equipos de tres jugadores. Todas las campañas se sitúan en Europa, excepto una en la que diriges a los británicos en el norte de África. En ellas diriges, según el caso, a británicos, estadounidenses, rusos o alemanes.

Las misiones son infiernos bélicos de un realismo notable que no excluye la guerrilla urbana

En su intento por reflejar punto por punto el frenesí de los enfrentamientos reales, los desarrolladores se han hartado de ver y repasar películas de guerra como *Un puente lejano* o *Los doce del patíbulo*. En consecuencia, las misiones son infiernos bélicos de un realismo notable que no excluyen la guerrilla urbana.

En tu camino de espinas hasta la conclusión de la misión, debes cruzar pueblos en los que en más de una ocasión se esconden francotiradores en las ventanas o baterías antitanque apostadas cual guardia urbano a la caza del infractor. Así que tus exploradores, más que nunca, pueden sentirse como un puñado de reses camino del matadero.

Por suerte, *Sudden Strike* no es uno de esos juegos en los que cuentas con pocas unidades que debes cuidar como oro en paño. Salvo en las primeras misiones, el grado de masificación de las pantallas recuerda al primer día de rebajas. De hecho, es casi inevitable tener que dedicar algo de tiempo a reagrupar a tus muchachos.

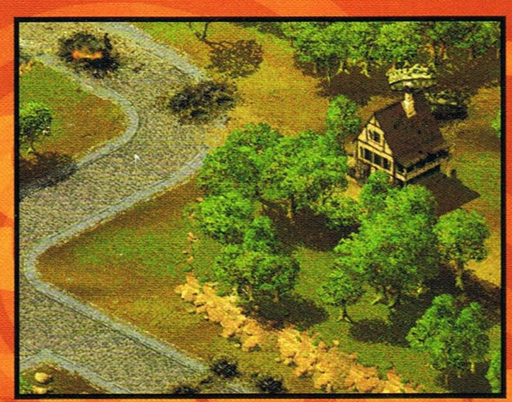
Cuando el alto mando lo decide, también tienes acceso a apoyo aéreo o marítimo. Puedes decidir la zona a bombardear, el lugar en que aterrizan los paracaidistas o la zona que quieres que reconozcan en cuanto lleguen. Tus atribuciones te permiten también configurar el número de aeronaves que conforman el escuadrón de vuelo. De todas formas, no tienes control directo sobre ellas.

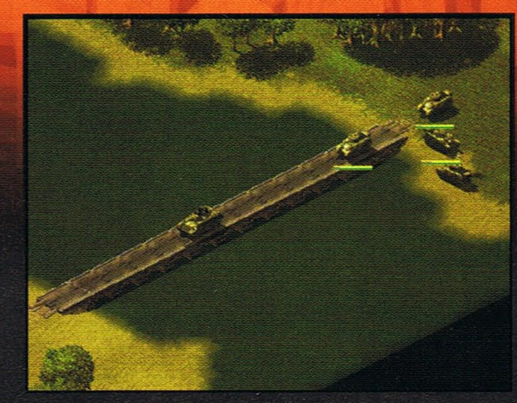
Sólo eres un número

Tal vez los puristas echen de menos algunos de los detalles habituales en juegos de guerra al viejo estilo. Por ejemplo, el juego no contempla la posibilidad de que las unidades sean capaces de adoptar una formación. Tampoco tiene una IA lo suficientemente refinada como para que las unidades vayan de un lugar a otro sin dar rodeos tan estúpidos como peligrosos o sin atropellarse al intentar acceder al puente que acaban de construir los ingenieros. Los francotiradores también son de una estupidez supina, como si fueran primos lejanos de Forrest Gump o mucho más francos que tiradores.

A pesar de estos defectos, *Sudden Strike* se basa en un modo de juego realmente adictivo. La fórmula magistral pasa por ingeniárselas para superar cada misión con la asignación de tropas inicial y los posibles refuerzos. Exprimir las capacidades de tus hombres al máximo es la clave para cumplir los objetivos asignados. Cada palmo de terreno tiene su ración de peligro y tomar decisiones a la ligera se traduce en sumergir a tus muchachos en un baño de su propia sangre.

El velo del escenario juega un papel importantísimo en el juego y hacerlo desaparecer palmo a palmo sin correr riesgos excesivos es fundamental. Aparecer en el campo visual del enemigo equivale a convertirse en


Minar los caminos es una buena fórmula para evitar según qué sustos.


Los ingenieros te permiten vadear ríos y reparar vehículos.

blanco de un ataque de artillería desde distancias parecidas a las dimensiones del campo de fútbol de Oliver y Benji.

Tener piezas de artillería da ventaja a la hora de bloquear el paso por determinadas zonas del escenario o reducir a escombros las casas de los pueblos tomadas por el enemigo, un método expeditivo pero la mar de práctico. Si eliminas a los hombres que manejan las piezas de artillería, puedes apoderarte de ellas con un puñado de aguerridos fusileros para utilizarlas en beneficio propio. Incluso puedes mover las piezas equipadas con ruedas por el escenario. Por suerte, en el juego aparecen camiones que sirven para trasladar la artillería, así que no debes dedicar un par de soldados a llevar cada pieza de un lado a otro. Es algo que se agradece, ya que no se puede acelerar el ritmo del juego.

¡Maaaaarchen!

Estás avisado, *Sudden Strike* no es una obra maestra del género, pero sí resulta la mar de pernicioso para la vida social de cualquiera. Las unidades forman un conglomerado letal que debes ordenar y distribuir por el escenario para ir consiguiendo avanzar poco a poco. A casi cada palmo de terreno que avanzas, tienes que decidir las unidades más adecuadas y, finalmente, lanzar contundentes ataques. *Sudden Strike* huye del clásico concepto de unidades emparejadas que hacen que atacar con unas u otras un objetivo sea garantía de éxito o que acabe en un fracaso tan estrepitoso como la búsqueda de Bin Laden.

Encontrarás juegos mucho más complejos en los que tener en cuenta todo tipo de detalles antes de lanzar el ataque, pero éste tiene casi todo lo que un buen aficionado a la estrategia visceral puede desear. Si prefieres los juegos de estrategia con más acción que lánguidos espacios de tiempo moviendo unidades de un lado a otro para aprovechar su experiencia y quieres carnicerías con todas las de la ley, no dudes en pasar por la tienda más próxima.



En los otoños de Sudden Strike caen mucho más que hojas.



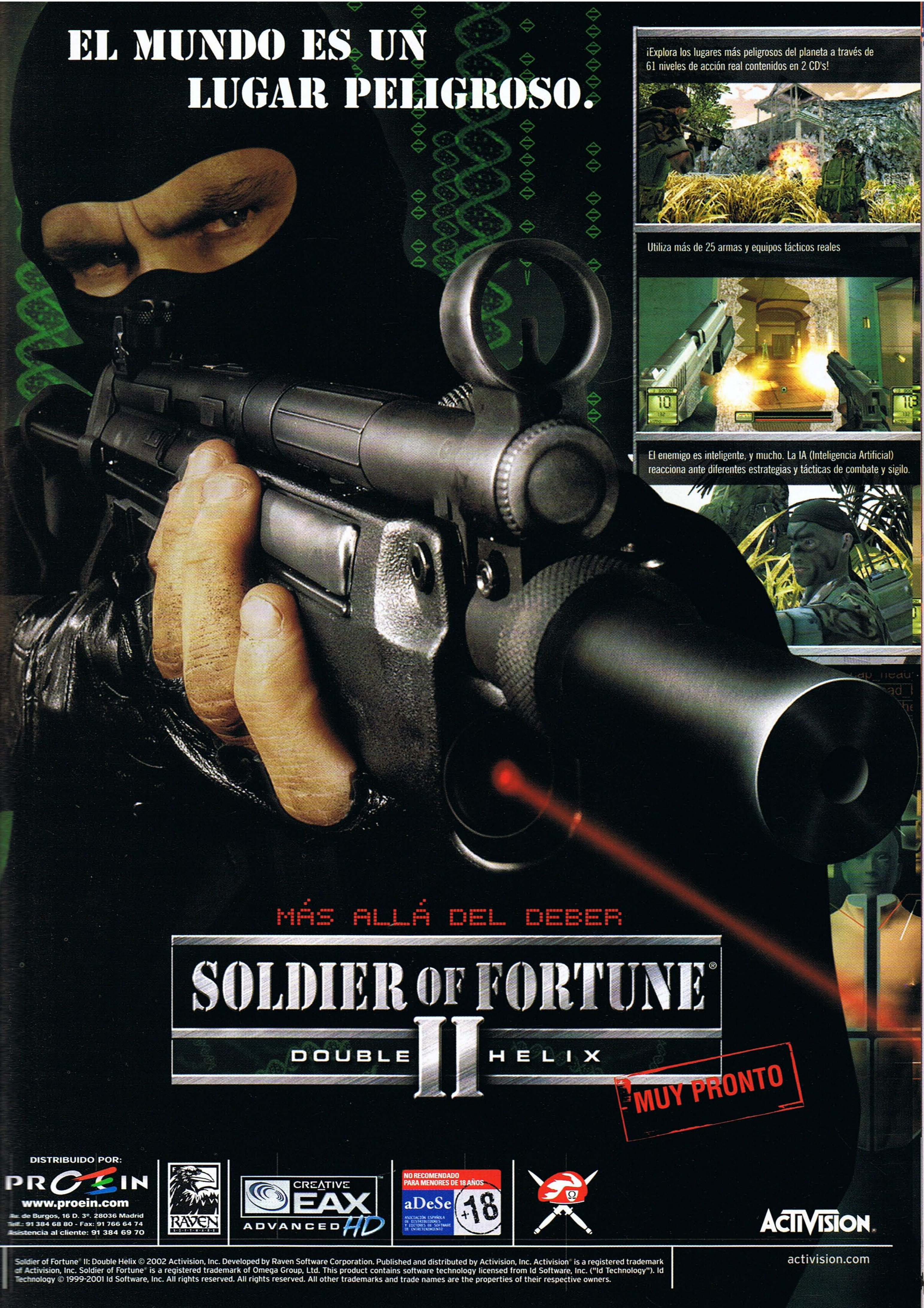
Los refuerzos están disponibles a medida que consigues determinados objetivos.



Ni siquiera el frío del invierno logra detener las ofensivas de *Sudden Strike*.



Tomar un pueblo no es fácil. Seguramente suban las acciones de Dragados y Construcciones.



EL MUNDO ES UN LUGAR PELIGROSO.
¡Explora los lugares más peligrosos del planeta a través de 61 niveles de acción real contenidos en 2 CD's!
Utiliza más de 25 armas y equipos tácticos reales
El enemigo es inteligente, y mucho. La IA (Inteligencia Artificial) reacciona ante diferentes estrategias y tácticas de combate y sigilo.
MÁS ALLÁ DEL DEBER
SOLDIER OF FORTUNE®
II
DOUBLE HELIX
MUY PRONTO
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
RAVEN
CREATIVE EAX ADVANCED HD
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18
ACTIVISION
activision.com

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Big Time Software • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 47,95 €

ESCENARIO	Europa Occidental
PERIODO	Junio 1944 - Mayo 1945
EJÉRCITOS	Estadounidense, británico, francés, polaco, canadiense y alemán

FIDELIDAD HISTÓRICA

Big Time Software hizo un espléndido trabajo de investigación para parir esta pequeña obra maestra. Las unidades que aparecen en el juego no sólo reproducen a la perfección la organización militar de cada operación, sino que, en la medida de lo posible, también se ha representado con la máxima fidelidad el terreno sobre el que tuvieron lugar los combates.

COMBAT MISSION
Beyond Overlord

Una traducción aproximada de este juego sería "Misión de combate: después del día D". O sea, que **suerte que vinieron los americanos ese 6 de junio de hace 58 años. Porque si no, pobres de nosotros, estaríamos sin un triste juego** que llevarnos a la boca.



VEREDICTO

Si eres un estratega de verdad y si logras superar el tortazo visual que suponen los toscos gráficos de *Combat Mission*, descubrirás uno de los juegos más profundos, complejos y adictivos que existen alrededor de la Segunda Guerra Mundial. Para nosotros, imprescindible.

9

"Americanoooos, os recibimos con alegríaaaa...". Así están las cosas en *Combat Mission: Beyond Overlord*, ya que todos los enfrentamientos transcurren después del famoso desembarco de Normandía, cuando los estadounidenses pusieron un pie en Francia e iniciaron la ofensiva terrestre que acabó un año más tarde con la caída del Tercer Reich. Este juego recrea las míticas batallas que tuvieron lugar en el periodo 1944-45 en el frente occidental, desde los enfrentamientos en el *bocage* de Normandía hasta la batalla de las Ardenas o el lanzamiento de paracaidistas sobre Arnhem. Sin embargo, la mirada que arroja *Combat Mission* sobre estas batallas nada tiene que ver con los otros juegos en danza que actualmente están tirando del filón de la Segunda Guerra Mundial (léase, *Sudden Strike* y derivados): *Combat Mission* es un juego de estrategia táctica por turnos que se centra en un número reducido de unidades dentro de un entorno de pequeñas dimensiones (cuatro kilómetros cuadrados, a lo sumo).

Desarrollo enrevesado

En realidad, el título lleva tiempo rondando por estos mundos de Dios. La historia es la siguiente: Big Time Software había empezado a desarrollar para Avalon Hill la versión informática del famoso juego de tablero *Squad Leader*, la recreación más fidedigna de un combate táctico sobre un tablero, pero Avalon Hill canceló la licencia poco


Tropas americanas ocupando posiciones en una colina.


El escenario donde transcurren las batallas es de dimensiones reducidas.


Los poblados suponen un duro reto a la hora de atacar.

antes de ser adquirida por Hasbro, la empresa juguetera por excelencia. Ni cortos ni perezosos, Big Time Software unieron fuerzas con el distribuidor on line Battlefront.com para seguir adelante con el proyecto, que finalmente vería la luz bajo el nombre *Combat Mission: Beyond Overlord* en verano de 2000. Ahora, llega la versión "física" del producto a las tiendas españolas, que incluye un CD con varios mods y mapas adicionales.

Fiel a su primeriza naturaleza on line, *Combat Mission* ha engendrado durante estos años una firme y entregada comunidad en Internet que ha mantenido viva la llama y ampliado el juego hasta límites insospechados. Sin ir más lejos, hace poco acaba de empezar una "meta-campaña", que reproducirá la cadena de mando que va desde un general de división (quien decidirá la asignación de suministros o el movimiento de tropas, entre otras cosas) hasta el comandante de batallón, que resolverá los combates utilizando el juego propiamente dicho.

Y aquí es donde entra el primero de los aspectos que hacen grande a *Combat Mission*: el suspense que se crea en un enfrentamiento con un contrincante humano alcanza cotas que ni siquiera soñarían muchos otros juegos de estrategia en tiempo real, donde más que suspense hay alboroto. Por desgracia, actualmente las partidas multijugador se limitan a dos participantes, que pueden enfrentar sus tropas a través de correo electrónico, TCP/IP o compartiendo el mismo equipo. Asimismo, si decides optar por un enfrentamiento de este tipo, puedes montar un miniejército a tu medida, ya que cada jugador dispone de una determinada cantidad de puntos con los que comprar las unidades que le apetezcan: desde francotiradores a carros blindados, pasando por semiorugas, artillería autopropulsada, bazucas o cualquier otro tipo de unidad que desplegaron aliados y alemanes durante ese periodo. Además, el realismo con el que están representados cada uno de estos elementos es incuestionable: no sólo se tiene en cuenta el blindaje y la munición utilizada, sino también la dirección de entrada del impacto o la elevación del terreno.

El concepto de velo de guerra nunca se ha aplicado de mejor manera en un videojuego

A sus órdenes

La asignación de órdenes se realiza mediante una intuitiva interfaz que permite desplegar un menú sobre la unidad que deseas mandar o bien acudir a los prácticos atajos de teclado para capitanear a tus soldados con mayor rapidez. Al mismo tiempo, la cámara se mueve con total libertad y con varios niveles de zoom por el entorno en 3D, algo totalmente indispensable para examinar a conciencia el campo de batalla y salir airoso en combate.

Con todo, uno de los aspectos más innovadores y de un acierto innegable es que la ejecución de los turnos se aparta del típico "ahora-me-toca-a-mí, ahora-te-toca-a-ti".


Tus unidades pueden emplear granadas o proyectiles de humo para proteger su avance.


Las unidades de *CM* representan pelotones, equipos de armas pesadas o vehículos individuales.

Aquí, ambos bandos disponen sus movimientos y acciones durante su fase de planificación y luego el motor del juego los pone en común para dar como resultado una película que muestra la ejecución simultánea de ambas partes.


La aplicación de mods permite que algunos tanques tengan este aspecto.

Es en este momento cuando la verdadera tensión de *Combat Mission* surge a la luz: cuando tus tropas se ponen a avanzar hacia lo ignoto o cuando desde sus posiciones los Panzergrenadier escuchan el rugido distante de un blindado. El concepto de velo de guerra nunca se ha aplicado de mejor manera en un videojuego: tus unidades no perciben inmediatamente a las enemigas en cuanto alcanzan una posición, sino que éstas se van desvelando poco a poco hasta que pueden llegar a reconocerse perfectamente en caso de que se encuentren a una distancia muy corta. De hecho, incluso puedes tener percepciones erróneas de algunas unidades enemigas que se encuentran a lo lejos, lo cual puede conducirte a lamentar haber enviado tan a la brava ese tanque Sherman contra lo que parecía ser un mortero y ha resultado ser un cañón antitanque.

El suspense en un enfrentamiento con un contrincante humano alcanza cotas increíbles

Sin precipitarse

La paciencia debe ser una de tus principales virtudes: si lanzas tus tropas a toda prisa por esa carretera con la intención de alcanzar rápidamente el objetivo, es muy posible que caigas en la emboscada que esos malditos *krauts* te han preparado con tanto primor. O si aventuras tu Panzer por entre las calles del poblado sin apoyo ninguno de infantería, es muy posible que caiga pasto de los bazucas. En este sentido, la profundidad táctica de *Combat Mission* no tiene parangón. Tu buen hacer como comandante debe pasar por buscar la mejor cobertura para tus soldados; por elegir las posiciones adecuadas para tus carros de combate; por intentar movimientos de flanqueo que sorprendan al enemigo en la retaguardia; por garantizar que tus observadores de artillería tengan una línea de visión inmejorable... Todo ello pavimenta el camino indiscutible hacia la victoria.

El juego cuenta con un considerable número de escenarios (más de 100, si cuentas los de ambos CD), así como una estimable cantidad de "operaciones", que no son más que un conjunto de enfrentamientos unidos por un nexo y un objetivo común y en los que conservas las tropas empleadas al final de cada misión para que reanuden la siguiente con mayores garantías y más experiencia.

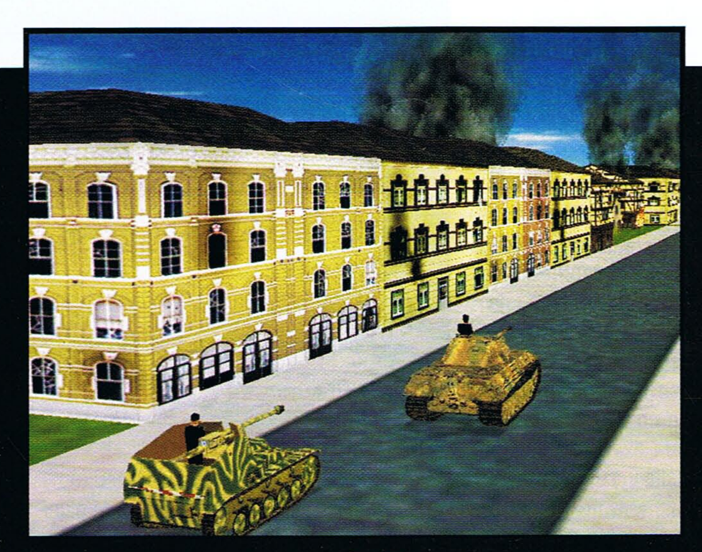
Para sobrellevar con un poco más de dignidad los toscos gráficos de *Combat Mission*, te recomendamos que antes de empezar a jugar cargues algunos de los mods que se adjuntan en el segundo CD, creados todos ellos por la entusiasta comunidad que tiene este juego en Internet. Sin duda, esta comunidad de adictos es la prueba palpable de que estamos ante un clásico que supondrá un antes y un después en el anquilosado mundo de la estrategia.

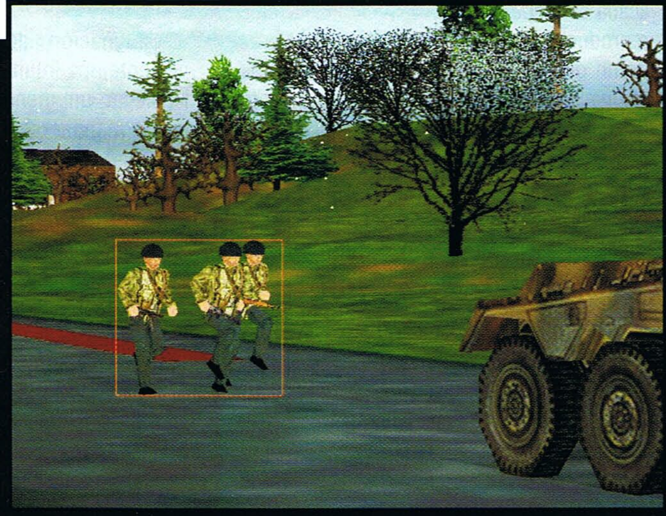

Los combates suelen enfrentan a compañías o batallones, con unos cuantos vehículos por bando.



Combat Mission te permite reconocer varios acontecimientos mediante el sonido.


Cada turno equivale a 60 segundos de combate.


Por el humo se sabe donde está el fuego...


Una unidad de paracaidistas alemanes avanza bajo la protección de un vehículo blindado.

TÍTULOS EN LA RECÁMARA

A Bush le da por bombardear medio planeta y Sharon se empeña en ejercer de empresa de derribos. **Mientras, el universo de los juegos de estrategia viene más cargado de plomo que nunca.** La Segunda Guerra Mundial, la Guerra con mayúsculas, prepara nuevas incursiones en nuestros PC.

SUDDEN STRIKE II





DESARROLLADOR: FIREGLOW
DISPONIBLE: Por determinar

Cuando la primera entrega apenas ha llegado a nuestras tiendas, ya está anunciada la segunda. El tiempo real volverá a fluir con todo su esplendor en *Sudden Strike II*, que ofrecerá 50 unidades adicionales así como cinco nuevas campañas. Sin embargo, lo más destacable de este título va a ser la posibilidad de conducir a las tropas japonesas: todo un regalo para los amantes del sushi con regusto americano.

Para los que no puedan esperar a esta segunda entrega, siempre les quedará la opción de acudir a *Total War* y *Total War II*, dos expansiones no oficiales para el título original desarrolladas por la compañía alemana Intex Publishing. Entre ambas, acumulan un buena cantidad de misiones (24 y 23, respectivamente) que tienen lugar en mapas completamente nuevos.

¿DARÁ MUCHA GUERRA?

Sudden Strike Gold ya da mucha guerra por sí solo, pero la inclusión de los nipones y las nuevas unidades, sumado a los cambios en la IA y en la interfaz supondrán un ligero paso adelante.



WARCOMMANDER

DESARROLLADOR: INDEPENDENT ARTS
DISPONIBLE: Junio 2002

Independent Arts está trabajando en una guerra del 39 a escala humana, un híbrido entre *Sudden Strike* y *Commandos* que pondrá a tu cargo un pequeño escuadrón de alrededor de 40 hombres. Con ellos participarás en una serie de misiones de infiltración en territorio enemigo inspiradas en las aventuras y desventuras de los rangers en la época de la gran ofensiva final aliada (verano del 44).

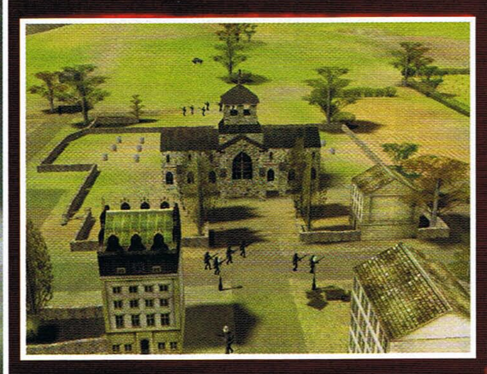
En él, deberás combinar en tiempo real tu planteamiento estratégico general con la necesidad de adoptar decisiones de tipo táctico a cada paso. Las dos campañas se basarán en largas misiones que van a exigir un alto grado de planificación previa. Deberás empezar enviando a tus espías a reconocer el terreno e informarte sobre el número y tipo de unidades enemigas que te aguardan. Después, deberás recurrir a la táctica, desplegando tus francotiradores, tus soldados con lanzallamas y tus unidades de apoyo, con los médicos a la cabeza.

En circunstancias determinadas, podrás ordenar ataques aéreos o incluso contar con un pequeño escuadrón de blindados para que abra paso hacia las posiciones enemigas. Cuando alcances las posiciones que debes asegurar, podrás construir búnkeres, nidos de ametralladoras e incluso alambradas.

¿DARÁ MUCHA GUERRA?

La idea promete, aunque el material jugable al que hemos podido acceder sugiere que tal vez no estén del todo resueltos aspectos tan cruciales como la interfaz o la inteligencia artificial.

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND







DESARROLLADOR: BITMAP BROTHERS
DISPONIBLE: Septiembre 2002

World War II: Frontline Command es el título provisional del juego de estrategia en tiempo real que Bitmap Brothers está desarrollando para Codemasters. Por lo visto, una de sus principales bazas será el sistema Frontline, que calibrará en tiempo real los altibajos de la moral de tus soldados. El juego pretende reflejar más que ningún otro las situaciones de heroísmo, pánico y arrojo que demostró la infantería durante la Segunda Guerra Mundial.

La acción comenzará con el asalto aliado que se inició el 6 de junio de 1944 y te llevará a lo largo de 25 misiones por varios de los escenarios más importantes de la contienda, desde la Operación Market Garden a la batalla de las Ardenas. Con este planteamiento y sus escenarios en 3D, los creadores de *World War II* esperan captar no sólo al fan de la estrategia en tiempo real, sino también al jugador ocasional, que debería verse atraído por la riqueza histórica que el juego pretende ofrecer.

¿DARÁ MUCHA GUERRA?

Según el director de Bitmap Brothers, "gracias al sistema Frontline, éste será el primer juego que mostrará la psicología de la guerra". Grandes palabras para un juego del que aún se desconocen ciertos detalles.

AIRBORNE ASSAULT

DESARROLLADOR: PANTHER GAMES
DISPONIBLE: Por determinar

Panther Games tiene un sugerente eslogan que define a la perfección su forma de entender la guerra virtual: "el realismo cuenta". En *Airborne Assault*, piensan darnos la posibilidad de coordinar una ambiciosa ofensiva, con más de 40.000 soldados a nuestro cargo. Y de la forma más realista posible. Según los responsables de la compañía de desarrollo, "se trata de un juego de guerra a nivel operacional en el que dirigirás a un ejército en la que pudo ser una de las batallas clave de la Segunda Guerra Mundial". Objetivo: conseguir que tropas británicas crucen el Rhin en una operación relámpago y mantengan sus posiciones. De esta forma, tal vez consigas que la guerra acabe antes de las Navidades del 44, ahorrándole a Europa unos cuantos meses de infierno y varios centenares de muertos.

¿DARÁ MUCHA GUERRA?

El fracaso del asalto paracaidista al puente de Arhem ha inspirado buena literatura y muy buen cine. El reto aquí es si, disponiendo de toda la información, tú podrías hacerlo mejor. En tiempo real, claro.

BLITZKRIEG



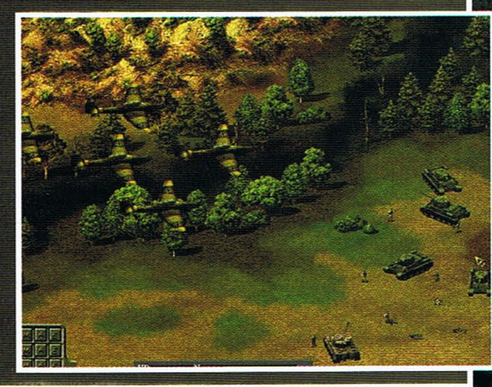
DESARROLLADOR: NIVAL INTERACTIVE
DISPONIBLE: Finales 2002

Blitzkrieg es otro juego desarrollado por Nival Interactive en la línea de *Sudden Strike*, es decir, estrategia en tiempo real con un número relativamente elevado de unidades y vestido con un bonito entorno gráfico que nos retrotrae de nuevo a los soldaditos de nuestra infancia. Cabe destacar el gran abanico tanto de vehículos y equipamiento (más de 200) como de edificios y objetos (alrededor de 250).

El título contará con tres grandes campañas (rusa, alemana y estadounidense) que te permitirán luchar tanto en Stalingrado como en las playas de Normandía e incluye efectos atmosféricos como la lluvia o la niebla. Además, también dispondrá de opciones multijugador tanto vía Internet como LAN. El editor de misiones no sólo permitirá añadir nuevos mapas y campañas, sino también modificar texturas, modelos o efectos de sonido.

¿DARÁ MUCHA GUERRA?

Tal vez uno de los elementos más destacables sea la posibilidad de mantener ciertas unidades al terminar una misión. Su experiencia les servirá para ser más eficaces y acceder a más armamento.



G.I. COMBAT



DESARROLLADOR: FREEDOM GAMES
DISPONIBLE: Por determinar

Según los padres de la criatura, "*G.I. Combat* es un juego de estrategia en tiempo real continuo", aunque luego ellos mismos son incapaces de explicar qué significa esto de "tiempo real continuo". Lo que sí está claro es que el título utilizará las 3D para situarte al mando de un reducido grupo de tropas estadounidenses que se las tendrá con los alemanes en varios lugares del frente durante 1944.

G.I. Combat ofrecerá un amplio surtido de armas y vehículos para ambas facciones, todos ellos recreados con un grado de fidelidad muy alto. Los vehículos, por ejemplo, tendrán en cuenta el grosor y grado de inclinación del blindaje, e incluso recrearán la cantidad de munición de que disponían en esa época. Por su parte, las armas tendrán en cuenta más de 40 datos, desde la balística propiamente dicha hasta la frecuencia de disparo.

Otro aspecto remarcable de *G.I. Combat* será la moral de las unidades, que marcará la disposición de tus tropas a obedecer órdenes o a poner pies en polvorosa.

¿DARÁ MUCHA GUERRA?
En su estado actual, tanto la interfaz como el aspecto gráfico recuerdan inevitablemente a *Combat Mission*, aunque su sistema de juego tal vez aporte una jugabilidad más frenética.

HEARTS OF IRON

DESARROLLADOR: PARADOX ENTERTAINMENT
DISPONIBLE: Otoño 2002

Por qué constreñir los límites de la Segunda Guerra Mundial a Europa, parte de Asia y el frente Pacífico? Paradox está desarrollando un juego en el que podrás llevarla hasta el último rincón del planeta gracias a un mapa a gran escala que te permitirá combatir en los escenarios que elijas. Los únicos límites son de tipo cronológico (el juego abarcará un periodo de diez años, entre 1936 y 1946).

En esta guerra verdaderamente global, tres serán las facciones enfrentadas: fascismo, comunismo y democracia. Podrás alterar el orden natural de las alianzas y hacer que, por ejemplo, rusos y alemanes aplasten juntos a Roosevelt, Churchill y sus muchachos.

En *Hearts of Iron* podrás escoger cualquier nación, alterar los parámetros de las partidas, crear tus propias campañas y controlar auténticas multitudes en riguroso tiempo real (un minuto de juego equivaldrá a una hora de tiempo), aunque con posibilidad de hacer pausa para reflexionar. El juego dedicará una atención especial a la diplomacia, la política interna de las naciones en liza y las operaciones militares en los más de 100 escenarios de pulcro diseño.

¿DARÁ MUCHA GUERRA?
Se trata de una ambiciosa combinación de distintos elementos (tácticos, estratégicos y de gestión) a enorme escala y de forma detallada. Además, está en manos de Paradox, responsable de *Europa Universalis*.

SILENT STORM







DESARROLLADOR: NIVAL INTERACTIVE
DISPONIBLE: Por determinar

Este título desarrollado por Nival Interactive, compañía responsable de *Etherlords*, reproducirá mediante combates tácticos por turnos el enfrentamiento entre las fuerzas del Eje y los Aliados durante 1943. El juego, realizado totalmente en 3D, te permitirá elegir a un grupo de soldados de élite de entre un total de 30 nacionalidades distintas para que te acompañen en varias incursiones y misiones de sabotaje.

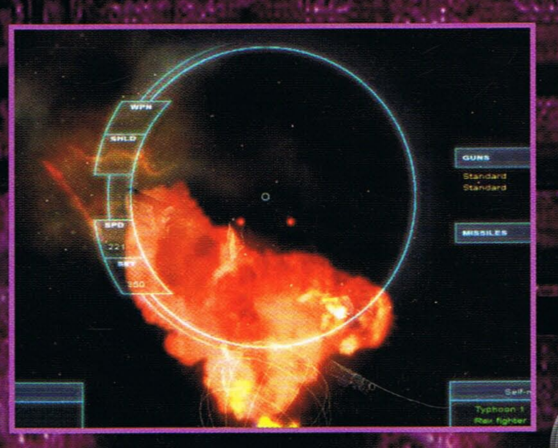
Antes de aventurarte en terreno enemigo, podrás equipar a tus cinco valientes con varias armas de ese periodo, que incluyen desde el típico puñal de comando hasta un lanzacohetes, algunos de ellos experimentales. Como ejemplo de su realismo, cabe decir que la detección de colisiones, por ejemplo, tiene en cuenta la munición utilizada y el material impactado. Otro atractivo elemento de *Silent Storm* es que incluye elementos de rol, ya que, a medida que avances en tus misiones, tus combatientes acumularán experiencia y podrán desarrollar cada vez más sus habilidades.

¿DARÁ MUCHA GUERRA?
La opción de desarrollo de personajes y el extremado realismo que promete serán dos elementos clave de este título. Súmale un entorno deformable y ya tienes lo que puede ser un gran juego táctico.



La acción sideral estaba en la cresta de la ola hace unos años, en la época de *Wing Commander*, *X-Wing* o *Privateer*. Con el nuevo milenio, parecía que la gente empezaba a hartarse de simuladores o juegos de acción con naves espaciales, pero **las nuevas tecnologías están inyectando vitalidad a este género** cargado de tradición. La nueva remesa de juegos de acción espacial ya está aquí. Y esta vez llegan para quedarse.

ACCIÓN
Un paseo por la galaxia

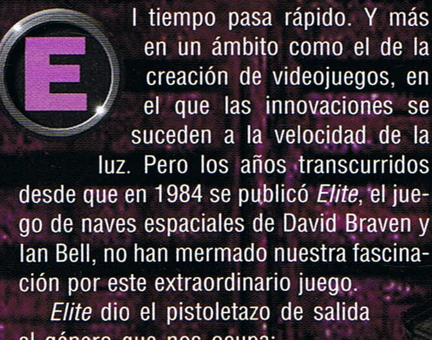




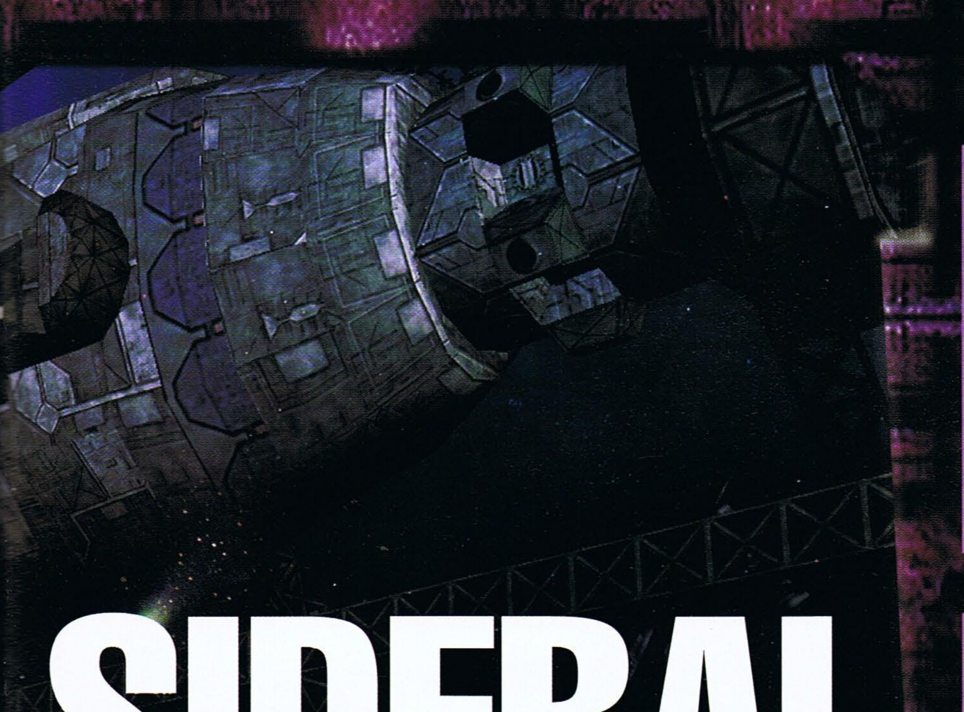
Por G. Masnou

El tiempo pasa rápido. Y más en un ámbito como el de la creación de videojuegos, en el que las innovaciones se suceden a la velocidad de la luz. Pero los años transcurridos desde que en 1984 se publicó *Elite*, el juego de naves espaciales de David Braven y Ian Bell, no han mermado nuestra fascinación por este extraordinario juego.

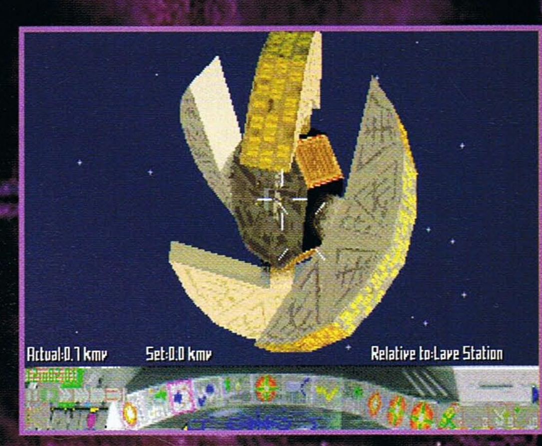
Elite dio el pistoletazo de salida al género que nos ocupa: la acción espacial. Y lo hizo ofreciendo al usuario un grado de libertad hasta entonces insólito. Muchos juegos posteriores han intentado seguir sus pasos. Por momentos, llegó a parecer que ningún título de combates entre naves espaciales que no se pareciese a *Elite* tuviera la menor posibilidad de triunfar. Afortunadamente, *X-Wing*, *Wing Commander*. *Privateer*, *I-War* o *Freespace* supieron aportar frescura e imaginación al asunto y le salvaron el pellejo a un tipo de juego que en la década de los 90 empezaba a estancarse.



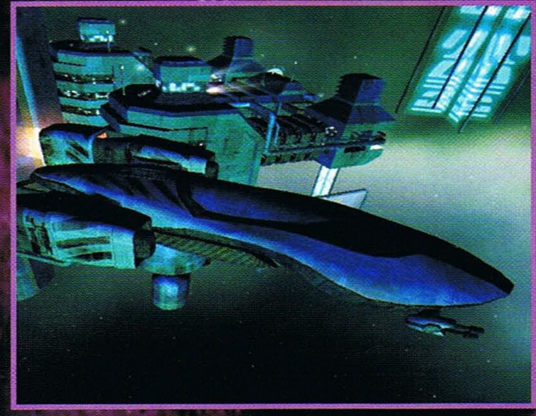
Casi veinte años después, la herencia de *Elite* parece mejor repartida que nunca. No faltan ideas nuevas y varios estudios se han lanzado a la apasionante labor de explorar las posi-

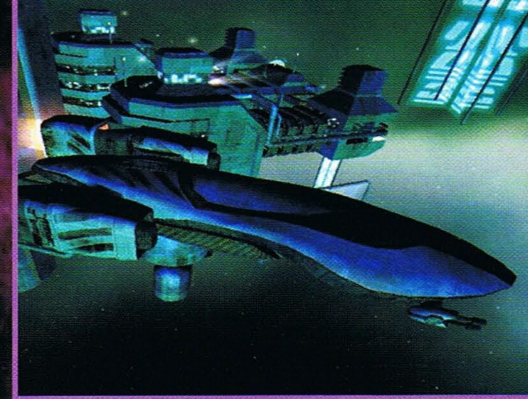


SIDERAL











bilidades del género, ya sea apostando por la simulación realista, la acción frenética o incluso los universos persistentes con sabor a rol.

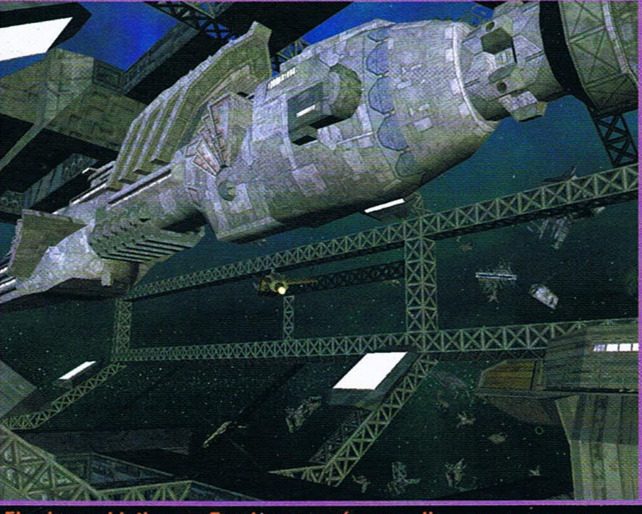
Un universo vivo

Juegos como *Privateer II: The Darkening*, *X-Gold* o *Hardwar* han exprimido al máximo las posibilidades ofrecidas por la exploración y el comercio en amplios entornos siderales. Parece que esa dirección ya ha sido tanteada lo suficiente, así que llega el momento de buscar nuevos territorios vírgenes.

No resulta extraño que aparezcan universos persistentes en Internet que exploten este filón. Es el caso de *EVE Online*, que introduce importantes elementos de rol. Thorolfur Beck, su diseñador jefe, destaca la aportación del juego on line: "La interacción humana es lo que da algo de magia a los juegos de este tipo. La excitación de disputarse el control de objetos y recursos que tienen un valor 'real' hace que la adre-



Freespace 2, una secuela que se llevo los mejores elogios de la prensa especializada.



El primer objetivo en *Freelancer* será ganar dinero para comprar nuevas armas y equipos.

nalina se desborde como pocas veces ocurre jugando a un juego de PC". Eric Wang, director de desarrollo de *Earth & Beyond Online*, está de acuerdo, aunque insiste en que algunas cosas deberán cambiar para que los juegos on line sean en el futuro mejor negocio que ahora: "Debemos optimizar las interfaces de usuario, asegurarnos de que los jugadores no se pierden en nuestros inmensos mundos y que los sistemas en sí sean fáciles de entender".

Solo en casa

Por suerte, tampoco van a faltar buenas opciones para jugar en solitario. En este

FREELANCER

DESARROLLADOR: DIGITAL ANVIL

Freelancer es la continuación de *Starlancer,* memorable juego que supuso el regreso a la industria de los videojuegos (tras una frustrada aventura en el mundo cinematográfico) de los hermanos Chris y Erin Roberts. Si *Starlancer* basaba su acción tipo arcade en la saga *Wing Commander*, *Freelancer* también saca tajada de otra ilustre creación de los Roberts, *Privateer*, un logradísimo y atmosférico clon de *Elite* que pasó con más pena que gloria por nuestro país.

El jugador asumirá el papel de Trent Edison, un viajero espacial que pretende impulsar su carrera de piloto. Habrá un argumento principal lineal, pero podrás aceptar encargos en misiones secundarias, ya sea como pirata, transportista o mercenario. En lo que atañe a las opciones multijugador, Microsoft ha prometido crear un universo persistente a los seis meses de publicar el juego.

BOUNTY HUNTER

DESARROLLADOR: WARTHOG

Aunque los hermanos Roberts se encargaron de supervisar *Starlancer*, fue la compañía Warthog la que le dio forma. Este mismo estudio es el responsable de *Bounty Hunter*, un título que combinará simulación espacial y acción en primera persona. El jugador asumirá el papel de Mace Griffin, el único superviviente de un escuadrón de soldados de elite exterminado por culpa de un traidor. El ansia de venganza convertirá a Mace en cazador de recompensas profesional.

Puede que *Bounty Hunter* sea el juego que nos convenza de una vez por todas de que no hay nada malo en mezclar géneros, sobre todo si se hace con coherencia. En él, peinarás la galaxia con una libertad casi absoluta. El juego se basa en una estructura de misiones totalmente aleatoria y contará con una factura técnica de auténtico lujo gracias al motor Tusk. Tal vez estemos asistiendo a la gestación de un futuro clásico.




Earth & Beyond será un denso universo repleto de alienígenas dispuestos a acabar con tu aventura.


X² ofrecerá un espectáculo gráfico sólo al alcance de los mejores ordenadores.

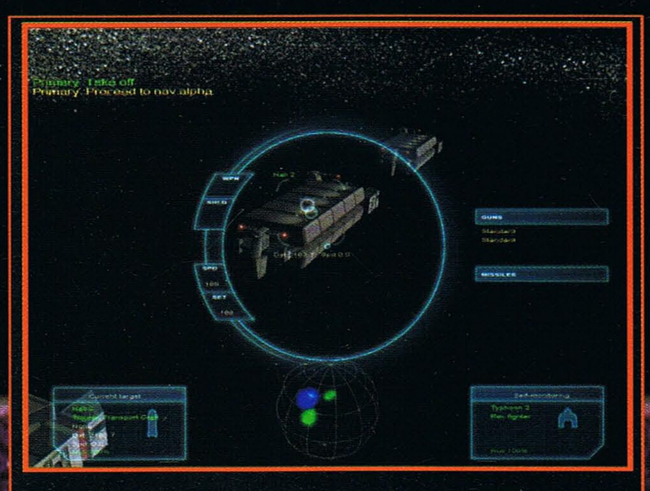

Los combates espaciales ofrecerán acción directa y sin concesiones a la simulación.

terreno, la gran asignatura pendiente es desarrollar una inteligencia artificial creíble y coherente, tan astuta y a la vez tan errática como la de la mayoría de seres humanos. Jorg Neumann, diseñador jefe de *Freelancer*, lo expresa con claridad: "La IA es el aspecto crucial en el concepto de 'universo vivo' en que estamos trabajando". En este juego habrá naves de transporte que llevan cargamento de una base a otra o de un sistema a otro, habrá policías o patrullas que protegerán a los comerciantes de los piratas y habrá piratas que atacan los cargueros y huyen de la policía. Asimismo, la población también realizará una serie de actividades que darán sentido a las diferentes áreas del juego.

Otro aspecto crucial es la interacción y comunicación con otros personajes. Mike Arkin, productor ejecutivo de *Bounty Hunter*, considera que su juego va a ser modélico precisamente en este aspecto: "El jugador conversará con varios personajes no jugadores, tanto hostiles como amigables. La inteligencia artificial tiene en cuenta una gran cantidad de factores (especies, grado de valor, inteligencia, agilidad, niveles de escudo y armamento) que pueden irse alterando, lo que da como resultado una gran cantidad de variables de comportamiento".

La fusión hace la fuerza

Dos de los juegos que se han propuesto aportar algo al género de la simulación espacial, *Falcone* y *Bounty Hunter*, coinciden en su apuesta por una idea hasta ahora inédita: mezclar simulación espacial y acción en primera persona. Graeme Monk, productor de *Falcone*, explica que "el ritmo al que está progresando la tecnología permite combinar géneros diferentes". De esta forma han podido reproducir el conjunto de actividades que desarrollaría normalmente un pirata espacial, ya sea realizar misiones de infiltración, combates frontales o abordajes de otras naves. "La transición entre vuelo espacial y el modo en primera persona es tan natural que pasa inadvertida, así que se acabaron los días en que para



HOMEPLANET

DESARROLLADOR: REVOLT GAMES

Comparado con la mayoría de sus competidores en la carrera por el cetro de la acción sideral, *Homeplanet* parece un título poco o nada revolucionario. En Revolt Games apuestan por la fórmula que tan bien funcionó en juegos como *X-Wing Alliance* o *Wing Commander*: combates espaciales con grandes dosis de acción, poco realismo y mucha miga. La excusa: una civilización perdida en el espacio en busca de su planeta natal.

Además de apostar por modelos clásicos, el juego aportará acción galáctica en gran cantidad. Las más de 20 misiones estarán unidas por una trama no lineal. A lo largo de ellas, podrás navegar con seis tipos de naves del total de 60 que aparecen en el juego. Cifras aparte, el juego también incorporará un completo editor con el que crear nuevos tipos de armas y naves y, por supuesto, alterar variables concretas de las misiones.

ELITE IV

DESARROLLADOR: FRONTIER DEVELOPMENTS

***Elite* fue programado en 1982 mientras sus creadores, David Braven y Ian Bell, aún estudiaban en la Universidad de Cambridge. Estos dos personajes redefinieron el género de los simuladores espaciales con un programa que tan solo ocupaba 48 Kb de memoria, ofreciendo un universo infinito creado (por primera vez) en unas genuinas 3D. Nadie espera que *Elite IV* sea tan revolucionario, aunque sí que sea una adaptación a la altura de los tiempos que corren.**

A pesar de que el juego lleva ya varios años en desarrollo, sigue evolucionando en casi total secreto. David Braven ha confirmado dos cosas: el juego incorporará las tan deseadas opciones multijugador y el sistema de combates será más parecido al del primer *Elite* que al de *Elite II*. También se sabe que existirá la posibilidad de aterrizar sobre distintos planetas. Nada nuevo, aunque si una cosa funciona, ¿para qué cambiarla?

pasar de una parte del nivel o misión a otra debías esperar durante el periodo de carga". El éxito de tan atractivo cruce de caminos depende de cómo se las arreglen a la hora de diseñar la acción. En palabras de Monk, "el papel de los vuelos espaciales será permitir que el jugador se desplace rápidamente de un punto a otro. Primero definimos en qué puntos se desarrolla la acción y en función de ello diseñamos la jugabilidad. Eso nos permite sumergir al jugador en la acción sin necesidad de ir intercalando escenas de enlace y FMV".

Vuelta a la esencia

Entre tanto partidario de la innovación, también se agradece encontrar a gente que pretende volver a los orígenes. *Homeplanet* es un simulador espacial de combate en la línea clásicos como *X-Wing, Wing Commander* y *Freespace*. Alexei Medvedev, jefe del proyecto, indica que "los jugadores no pueden volar o comerciar a su gusto, ya que necesitan hacerse con la información necesaria para superar cada misión con la máxima eficacia". Puede parecer una apuesta algo limitada, pero Medvedev la justifica con razones de peso: "Desde el principio, planeábamos crear un simulador espacial tradicional que no incluyese comercio ni la necesidad de acumular dinero para mejorar la nave. Lo hicimos así dada la fuerte competencia existente y por la dolorosa ausencia de simuladores de combate en el mercado". Según Medvedev, su enfoque "consiste en apostar por el



Elite + un argumento sólido + gráficos de ensueño = *Privateer 2: The Darkening.*



FALCONE: Into the Maelstrom

DESARROLLADOR: POINT BLANK

Al igual que *Bounty Hunter*, *Falcone* también combina acción en primera persona mezclada con simulación galáctica. El juego de Point Blank tal vez sea algo menos conocido, pero no por ello piensa quedarse atrás. Este dinámico título de combates espaciales pondrá al jugador en la piel de Gabriel Falcone, un bucanero espacial al que se asignará la misión de acabar con la tiranía de una fuerza llamada La Legión.

Tras el motor gráfico de *Unreal Warfare* se esconde un arcade de acción descerebrada en el que ha colaborado el célebre dibujante británico Barry Windsor-Smith (*Conan El Bárbaro*). El argumento corre a cargo del guionista de *Juez Dredd*, Robbie Morrison. Constará de 20 misiones en las que podrás reclutar a varios especialistas, desde un hacker a un experto en explosivos o un asesino a sueldo. El juego incluirá cinco mapas multijugador.

X^2: The Khaak Threat

DESARROLLADOR: EGOSOFT

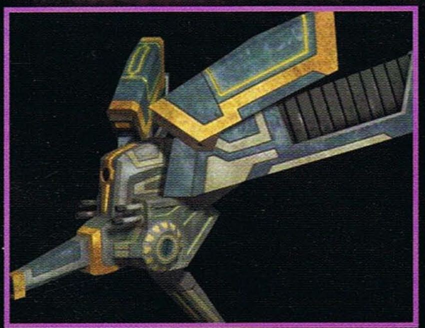
X: *Beyond The Frontier* fue uno de los éxitos sorpresa de 1999. Sin apenas incorporar ninguna novedad a la conocida fórmula de exploración + comercio + combates = dinero, cautivó a un gran numero de seguidores por el simple hecho de ser uno de los pocos clones de *Elite* que recuperaban el verdadero espíritu de su modelo. Con X^2 la saga se separará unos pasos de *Elite*, sobre todo en lo que respecta al ritmo de juego.

Ante la desesperante lentitud con que se progresaba en el original, X^2 reducirá el nivel de dificultad inicial para que los jugadores vean recompensados sus esfuerzos de forma razonable. Encuentros con alienígenas, relaciones comerciales con otros jugadores, conquista de planetas, tratados de paz, guerras y batallas épicas y asombrosos descubrimientos completan el lote. Por desgracia, no incorporará ninguna opción multijugador.



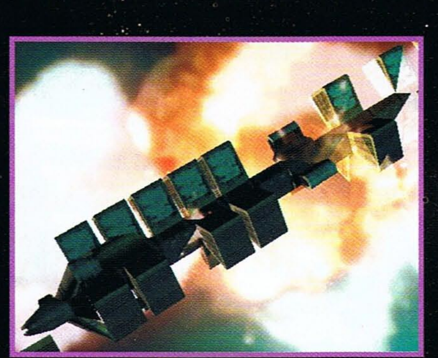

Homeplanet ofrecerá unas 60 naves diferentes entre cazas de combate, bombarderos, cargueros y naves nodriza.


Eve se desarrollará en un futuro lejano, en un remoto confín del universo.


El motor de *Bounty Hunter* permite suaves transiciones entre las fases en vuelo y en tierra.

realismo, introduciendo un tipo de control de la nave más complejo, física newtoniana y un sistema de armas igualmente complejo". Es decir, tecnología moderna al servicio de ideas tan antiguas como respetables.

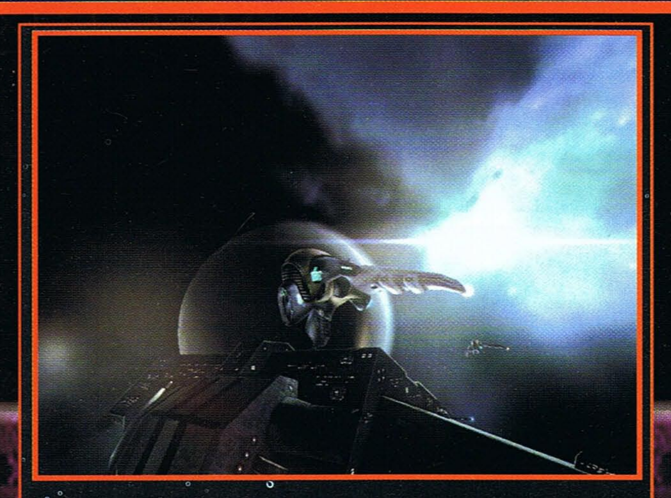
Sea con un enfoque tradicional o mezclando géneros, off line u on line, los juegos espaciales tratan de recuperar parte del protagonismo que han tenido en la evolución del software lúdico para PC, así que seguiremos de cerca sus maniobras estelares.


IW2: Edge Of Chaos supuso un botellón de agua fresca en tiempos de sequía.



Las primeras dosis de adrenalina made in Star Wars gracias a *X-Wing*.

LAS PROPUESTAS ON LINE



EVE: The Second Genesis

DESARROLLADOR: CCP

The Second Genesis es un juego multijugador persistente que se inspira en gran medida en la fórmula patentada por *Elite*. Como en el juego de David Braven y Ian Bell, el principal objetivo del jugador consistirá en evolucionar, enriquecerse y convertirse en el amo y señor del universo de *EVE*, ya sea mediante el comercio, la administración de empresas, el combate o cualquier otra de las casi infinitas opciones disponibles.

Los elementos básicos de rol y la simulación espacial son sólo la punta del iceberg. Los jugadores podrán unirse para formar facciones, ya sea simples alianzas o empresas comunes con su propio modelo de negocio. CCP deja abiertos dos posibles planteamientos: una vida sosegada dedicada al trasporte de mercancías, la minería de asteroides o la investigación científica, o bien un camino más peligroso como cazador de recompensas o pirata espacial.

EARTH & BEYOND ONLINE

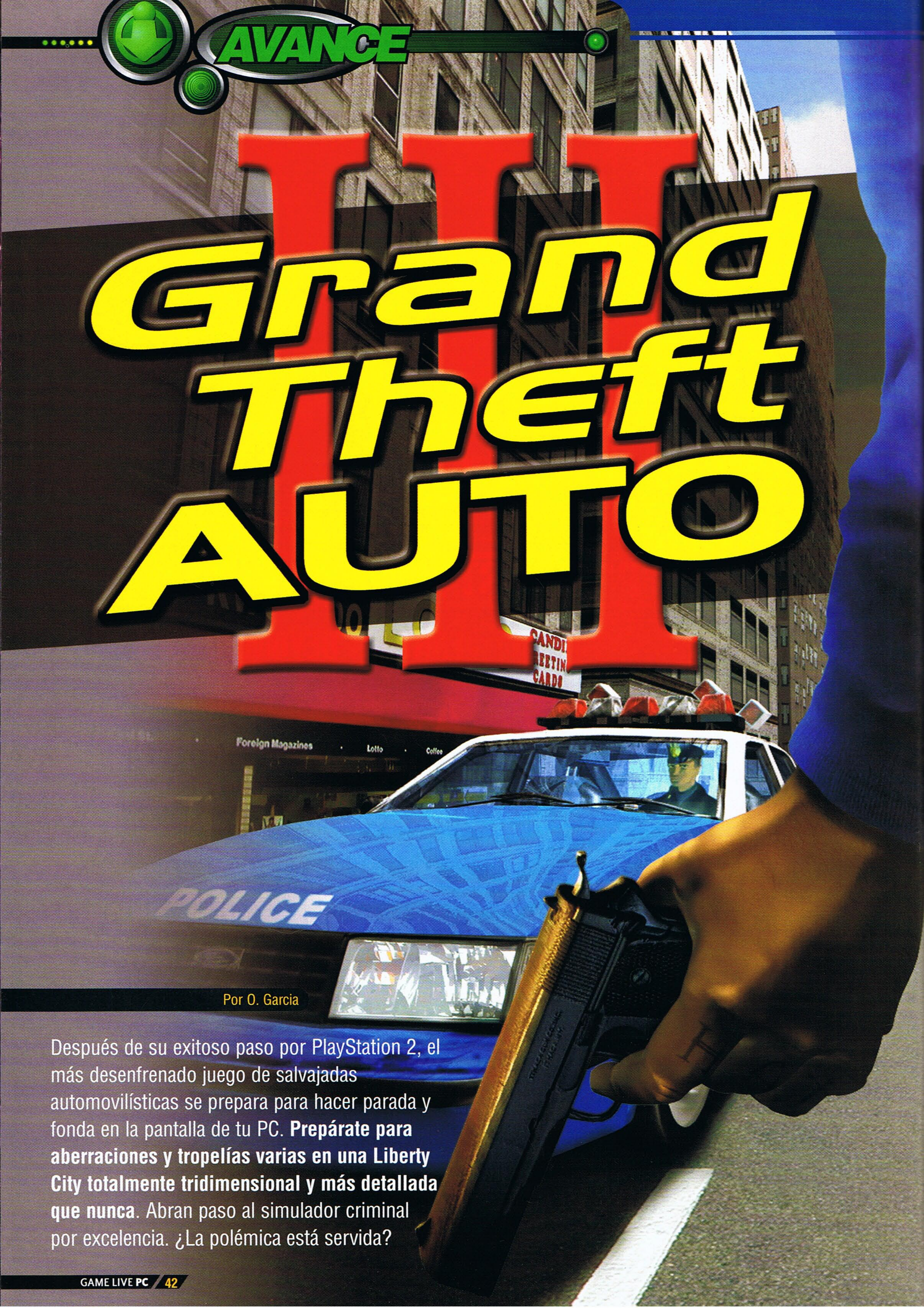
DESARROLLADOR: WESTWOOD

A una pulgada de agotar el manantial económico que supone *Command & Conquer*, en Westwood han decidido dar un timonazo a tan discutible política con su primera creación persistente on line, *Earth and Beyond*. Esta mezcla de juego de estrategia y simulador espacial estará ambientado a finales del siglo XXIII y contará con tres facciones: Terrans, Jenquai y Progen. Además de escoger raza, también decidirás si deseas desarrollarte como combatiente, comerciante o explorador.

La obra de Westwood ofrecerá un sistema de habilidades y acumulación de experiencia similar a cualquier juego de rol, con cientos de misiones específicas para cada rama. El espacio estará lleno de lugares por descubrir, rutas comerciales que aprovechar y misiones de mercenario que acometer. El entorno cambiará en función de las actividades de los miles de jugadores que naveguen por él.

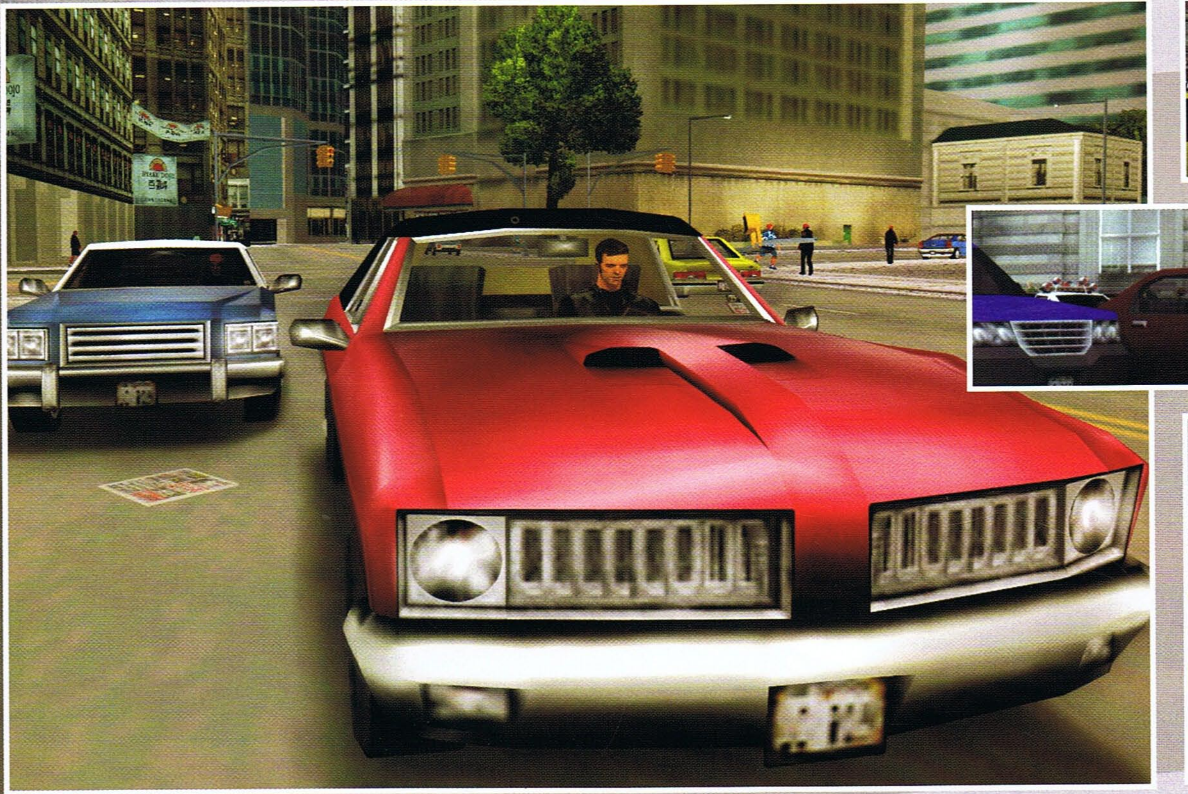


Grand Theft AUTO III

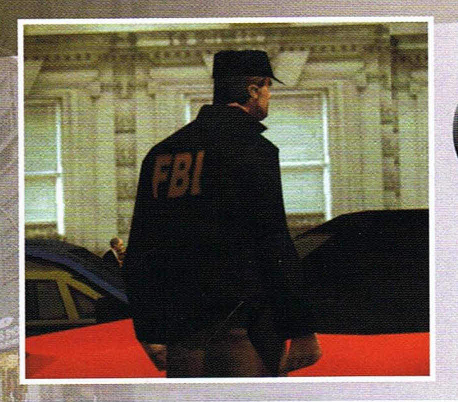


Por O. Garcia

Después de su exitoso paso por PlayStation 2, el más desenfrenado juego de salvajadas automovilísticas se prepara para hacer parada y fonda en la pantalla de tu PC. **Prepárate para aberraciones y tropelías varias en una Liberty City totalmente tridimensional y más detallada que nunca**. Abran paso al simulador criminal por excelencia. ¿La polémica está servida?

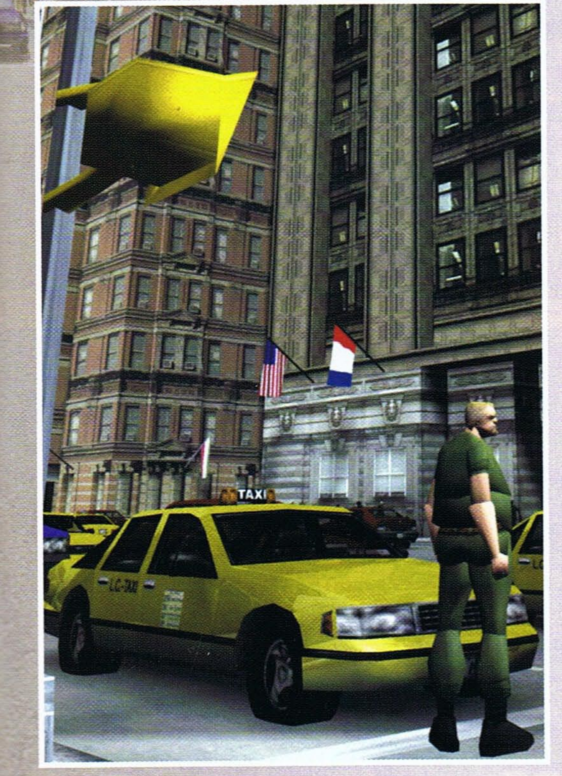






Los medios de comunicación llevan una buena temporada sin lanzarse a la caza y captura de juegos potencialmente polémicos. Parece que la violencia virtual ha dejado de llamar la atención, aunque tal vez *Grand Theft Auto III* haga despertar de su letargo a más de un periodista con vocación de demagogo. Para que no se diga que no somos plurales, vamos a ponernos en la piel de los sempiternos guardianes de la moral. Enumeremos los deleznables elementos que ofrece este juego y que abocarán a la civilización occidental a una época de miseria y podredumbre moral.

Para empezar, el protagonista de *GTA III* no tiene ningún tipo de escrúpulos (de hecho, por no tener, no tiene ni nombre). Claro que la falta de escrúpulos no ha matado nunca a nadie: son los cuchillos, las balas, los obuses o los especiales de José Luis Moreno los que acostumbran a encargarse de eso. Y en *GTA III*, armas no faltan. Nada más empezar la partida, los más desesperados encontrarán un bate. Para muchos sádicos puede convertirse en el amigo perfecto, ya que no gasta munición y, además, da lugar a escenas harto explícitas.



¿Juego Polémico del Año?

El bate es sólo el primer peldaño en la escalada armamentística de *GTA III*. A medida que avances en la trama, podrás encontrar un arsenal de lo más surtido: rifle de francotirador, bazuca, Uzi, lanzallamas, granadas... Ideal para sembrar el caos urbano. Sin embargo, el arma principal de nuestro señor X es el coche. Porque si en algo se distingue el señor X, es precisamente en que se trata de un experto en vehículos.

Está previsto que la versión para PC del juego incluya una perspectiva en primera persona a la hora de apuntar, aunque en la beta a la que tuvimos acceso esta posibilidad todavía no estaba plenamente implementada.

En cuanto a requisitos de hardware, la intención es que funcione en un PII 450 y 96 MB de RAM, aunque el juego dará lo mejor de sí mismo con un PIII a 800 MHz.

La historia empieza cuando él y su novia se disponen a realizar un "trabajito" en un banco. El dulce tortolito sólo tiene que esperar en el buga con el motor encendido y darse a la fuga en cuanto sus compañeros de banda hayan realizado la extracción bancaria pertinente. El golpe va como una seda hasta que su novia le propina un tortazo y le deja inconsciente para que las autoridades le capturen. Por azares del destino, el furgón que lo traslada a la cárcel es asaltado por los miembros de una banda que acuden al rescate de un compañero. Se lía un tremendo tiroteo sobre un puente, el furgón acaba en llamas y... Y aquí empieza la primera misión.

Deberás ponerte al volante de un coche para huir con tu compañero. A partir de aquí, acompañado únicamente por tu sentimiento





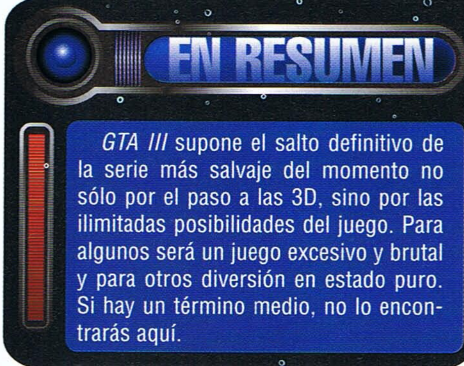
La cuidada ambientación dará pie a una ciudad rica y variada.

GTA III incluirá transiciones noche-día que dan lugar a escenas como ésta.

de venganza, deberás labrarte un porvenir en el hampa hasta encontrar a esa chica que, según parece, ni va a casarse contigo ni va a darte ningún hijo.

Al igual que en los juegos anteriores de la saga, deberás ir contactando con sucesivos capos y jefecillos del submundo criminal, quienes te encargarán distintos trabajillos según sus intereses. Aun así, la trama tiene varias ramificaciones y no estarás obligado a seguir un orden preestablecido, sino que podrás optar por dirigirte a todo aquél que tenga algo que ofrecerte. Además, repartidas por todo el mapa, encontrarás varias submisiones opcionales que te reportarán cuantiosos dividendos si las cumples. Y si la ciudad se te queda pequeña, no te preocupes, porque después de haber realizado un cierto número en el barrio industrial, podrás acceder a las misiones del barrio comercial. La última zona a la que tendrás acceso es el barrio residencial. Cada una de estas tres áreas tendrá una ambientación bastante diferente.





La Ciudad de la Libertad

Liberty City sigue siendo, como su nombre indica, la ciudad del todo vale. La posibilidad de cometer acciones delictivas o simplemente de explorar el entorno para descubrir pequeños detalles es el quid de la diversión. Y la libertad no es únicamente de acción, sino que, como explica Jeff Castaneda, uno de los productores, en la versión para PC "cualquier persona con conocimientos de programación podrá alterar el código con relativa facilidad y modificar parte del juego a su gusto". Más sencillo será cambiar el aspecto del personaje principal, para lo que bastará importar el skin pertinente. Sin duda, ambos factores darán una vida más que considerable a *GTA III* en Internet.

La trama tiene varias ramificaciones y no estarás obligado a seguir un orden preestablecido

A pesar de los rumores que habían surgido últimamente, la versión para compatibles de *GTA III* no tendrá modo multijugador. Eso sí, en Rockstar Games no descartan desarrollar más adelante un nuevo *GTA* donde puedan participar varios jugadores. Según Jerónimo Barrera, "lo importante en *GTA* es el diseño y el entorno, y si más adelante hacemos algo en el campo on line —puedes apostar a que lo haremos— será algo con más sustancia. Por ejemplo, un juga-

dor tal vez sea un macarra, otro un traficante... Ya veremos".

Para dar rienda suelta a tanta libertad, los desarrolladores han optado por el motor Renderware, aunque, como el propio Barrera admite, no fue una decisión muy meditada: "Alguien dijo '¿Por qué no utilizamos éste?' Y todos estuvimos de acuerdo". Aunque luego añade, "Creímos que el motor Renderware nos permitiría desarrollar mejor todo el entorno urbano en el que transcurre la acción".

Ese entorno urbano en el que transcurre la acción es, por decirlo con palabras suaves, la culminación de la miseria moral. Recuerda que estamos hablando del Maravilloso Mundo del Crimen y no de los *Teletubbies*, así que las misiones no serán un paseo por el lado amable de la vida. Seguir a un soplón y acabar con él, eliminar a los matones que protegen un cargamento de drogas, acompañar a la chica del jefe a una fiesta o hacerle una visita al jefe de las Tríadas son algunos ejemplos.

El nexo común de todas las misiones será la utilización de vehículos. En tu itinerario delictivo deberás ponerte al volante de furgonetas, camiones, limusinas, deportivos... ¡incluso autocares! De hecho, la mayor parte del tiempo la pasarás al volante pese a lo que te puedan hacer pensar las imágenes. Aquí no vale hacerse el remilgado, porque en más de una ocasión no podrás elegir el vehículo. De todas formas, en la mayoría de misiones la libertad de elección será absoluta.

Carretera y manta

Otro elemento ideal para el demagogo pero también para el buscador de emociones fuertes es que esta ciudad es un antro de anarquía y perdición donde impera la ley del más fuerte. Los mafiosos abren fuego contra todo aquel que les caiga mal, los atracadores campan a sus anchas y la policía se ve desbordada ante tanto facineroso suelto.

Eso no significa que puedas obrar las mil y una marrullerías sin que nadie te moleste. Si la pasma te pilla cometiendo algún delito, se activará una de las seis estrellas que existen en la parte superior de la pantalla. Estas estrellas son un indicativo de que la policía anda tras de ti. Para sacártelas de encima, tendrás que dar esquinazo a toda la bofia que te persiga, ya sea camuflando el vehículo o bien manteniéndote un buen rato alejado de ellos.

Las estrellas incrementarán en función de los delitos cometidos y de su magnitud: atropellar a un desvalido peatón en los morros de un coche patrulla puede costarte sólo una estrella, pero si te dedicas a cargarte a la gente a zambobazo limpio, haciendo estallar

LOS PADRES DEL CORDERO

La polémica no es una novedad de esta tercera entrega. Las dos anteriores ya dieron mucho de qué hablar.

GRAND THEFT AUTO

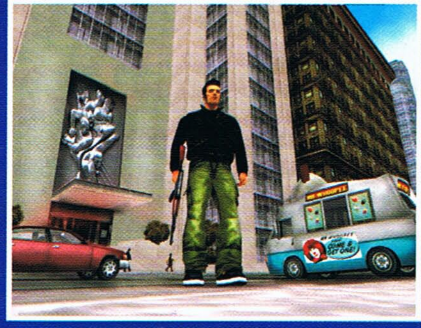
El primer ejemplar de esta gangsteril saga vio la luz en 1998. Con unos gráficos poco más que pasables, el juego proponía una carrera profesional en el mundo del hampa tan salvaje como la actual. La vista cenital y la simplicidad del sistema de juego recordaban en más de una ocasión a las carreras de cochecitos. La serie se prolongaría, meses más tarde, con la expansión *GTA: London 1969*, ambientada en la capital británica.



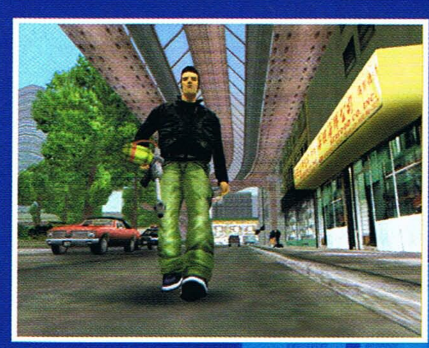
GRAND THEFT AUTO 2

La gran aportación de la secuela fue ofrecer unos gráficos más dignos que, sin embargo, seguían conservando el toque *MicroMachines* de la primera entrega. Otro de los elementos que incorporaba, y que ahora se ha descartado (al menos, de forma explícita) eran los medidores de respeto de los grupos criminales. Si querías que una banda te encomendara misiones, debías ganarte su respeto, lo que a menudo te enemistaba con las restantes.

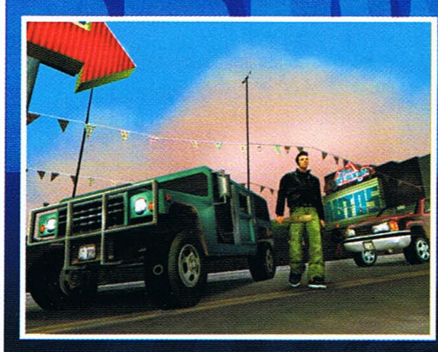




Receta para un desparrame: nuestro amigo, su metralleta y la camioneta de los helados.



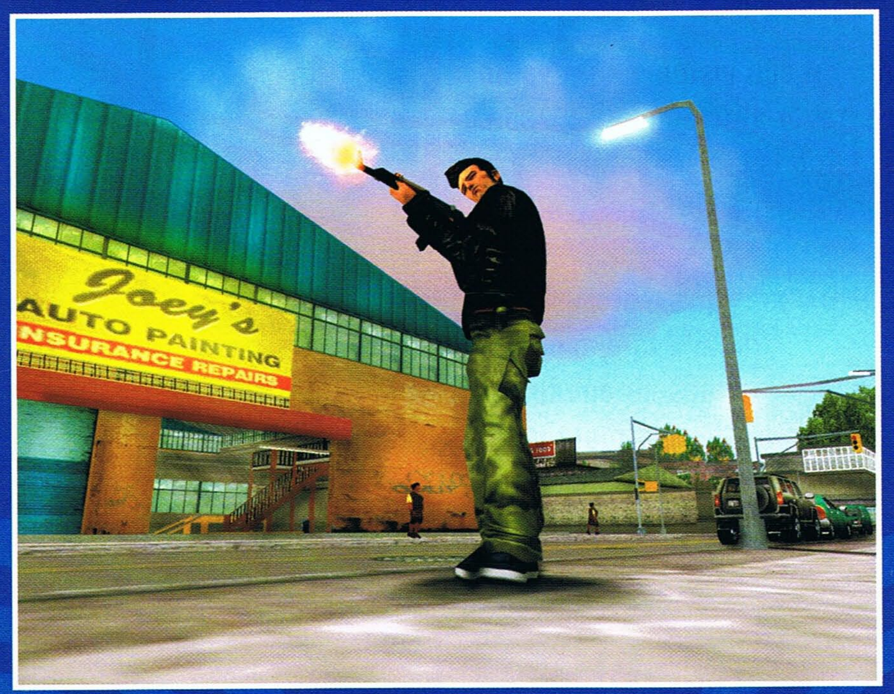
En una de las misiones más salvajes necesitarás un lanzallamas y mucha mala leche.



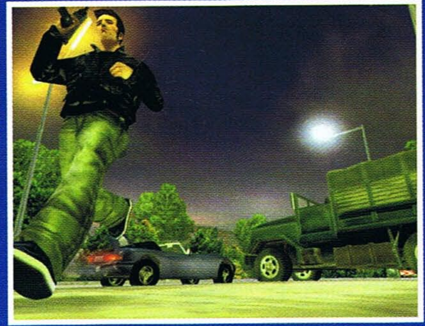
El bate, el mejor amigo del hombre.



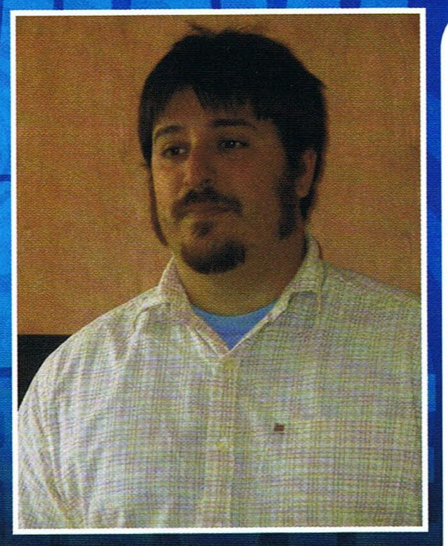
Pegar tiros al lado de una ambulancia puede resultar algo paradójico.



Mr. X, haciendo prácticas de tiro frente a un garaje



A falta de coche, buenos son pies.



Jeronimo Barrera, productor del juego, confirmó que la versión para PC no tendrá modo multijugador.

coches y destrozando el paisaje urbano de paso, los indicadores irán aumentando hasta que acuda el FBI o el Ejército.

Si consigues dejar a la ley de lado, Liberty City será para ti un paraíso de libertad criminal. Sin reglas. Aparte de atropellos y tiroteos indiscriminados, podrás realizar muchas otras salvajadas. Para que te hagas una idea de la irreverencia del juego, contratar los servicios de una prostituta y robarle el dinero al terminar no es precisamente de las más fuertes. Es un juego que, por encima de todo, "busca hacer reír, pero está pensado para un público adulto, y creemos que la gente debería tomarse muy en serio las etiquetas de edad en el momento de adquirir el producto", advierte Jeff Castaneda.

Entre las cosas más productivas que puedes hacer están otro tipo de submisiones que puedes activar si consigues un taxi, una ambulancia, o un coche patrulla. En el primer caso, podrás lanzarte por esas callejuelas en busca de incautos clientes. Evidentemente, se trata de conducirles al sitio que te indiquen dentro de un tiempo límite, hecho lo cual recibirás una determinada suma por tus servicios.

Liberty City es un antro de anarquía y perdición donde impera la ley del más fuerte

En caso de que te apropies de una ambulancia, podrás activar la misión de atender a heridos por toda la ciudad, algo que abunda dado el elevado número de desalmados que circulan por ahí. Lo que ya es el colmo de la hipocresía es cuando robas un coche patrulla, ya que entonces podrás dedicarte a perseguir delincuentes como si la cosa no fuera contigo.

Atmósfera criminal

La estupenda ambientación de *GTA* se manifiesta en la magnífica recreación del mundo del hampa: las ilustraciones y secuencias de vídeo están realizadas con un estilo de cómic de gran calidad y todo el conjunto rebosa un humor de lo más negro. A este decorado se le suman las voces (en inglés), prestadas por actores de la talla de Michael Madsen (el Sr. Rubio de *Reservoir Dogs*), Kyle MacLachlan (el agente Cooper de *Twin Peaks*) o Joe Pantoliano (el Cifra de *Matrix*).

Para añadir aún más ambientación y dinamismo, dentro de cada vehículo podrás escuchar varias emisoras de radio, algunos de cuyos temas han sido compuestos por DJ profesionales. Si te apetece, incluso podrás crear tu propia emisora simplemente colocando archivos MP3 en la carpeta correspondiente del juego. Como dice Castaneda, "¿en qué otro juego podrías escuchar a Pavarotti mientras conduces a todo trapo por la ciudad?".

Otro aspecto que redunda en el desmadrado dinamismo del título es que, repartidos por todo el mapa, se encuentran varios lugares pensados para realizar acrobacias automovilísticas. ¿Quién te impide coger ese camión y saltar toda esa hilera de automóviles? Simplemente, nadie. De hecho, si lo consigues, obtendrás una suculenta recompensa económica que vendrá a engrosar tus delictivas arcas.

En suma, *GTA III* volverá a ofrecer una cáustica visión del hampa y otro vivo ejemplo de moral disoluta, lo mismo que las anteriores entregas pero esta vez en 3D. Periodistas ávidos de carnaza, afinen los lápices para el mes que viene.





La crisis del rol con visión subjetiva no parece haber afectado a Bethesda. Con la tercera entrega de la original serie *The Elder Scrolls*, el estudio moscovita pretende demostrar que representar **el mundo tal y como lo vemos no puede ser una mala idea**.

The Elder Scrolls III MORROWIND

Por J. J. Cid

Justo cuando más improbable parecía que Bethesda continuase con la saga *The Elder Scrolls*, llegó la noticia que estaban trabajando en su tercer capítulo. En los últimos años, la compañía rusa ha acumulado relativas decepciones, desde el mediocre *Battlespire*, anunciado a bombo y platillo después de *Daggerfall*, al también poco memorable *Redward*. Sin embargo, tratándose de la continuación de una serie de la calidad y el prestigio de *The Elder Scrolls*, vale la pena apartar cualquier prejuicio y esperar lo mejor.

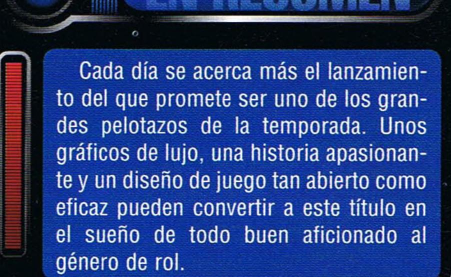
El primer título de esta trilogía fue *The Elder Scrolls: Arena*, un juego que cosechó grandes elogios entre la prensa especializada del momento. Su original planteamiento y su impecable factura técnica no pasaron desapercibidos.

Todo un hito

Poco después apareció su continuación, *The Elder Scrolls II: Daggerfall*, considerado por muchos el mejor juego de rol para compatibles y, sin duda, una de las más completas experiencias para un solo jugador que ofrece el género. En él, seguir la trama central no era más que una opción; los usuarios tenían total libertad para decidir qué hacían durante el juego, sin limitaciones de

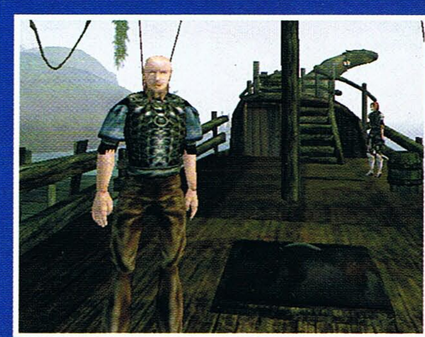
DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Bethesda Softworks
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Cada día se acerca más el lanzamiento del que promete ser uno de los grandes pelotazos de la temporada. Unos gráficos de lujo, una historia apasionante y un diseño de juego tan abierto como eficaz pueden convertir a este título en el sueño de todo buen aficionado al género de rol.



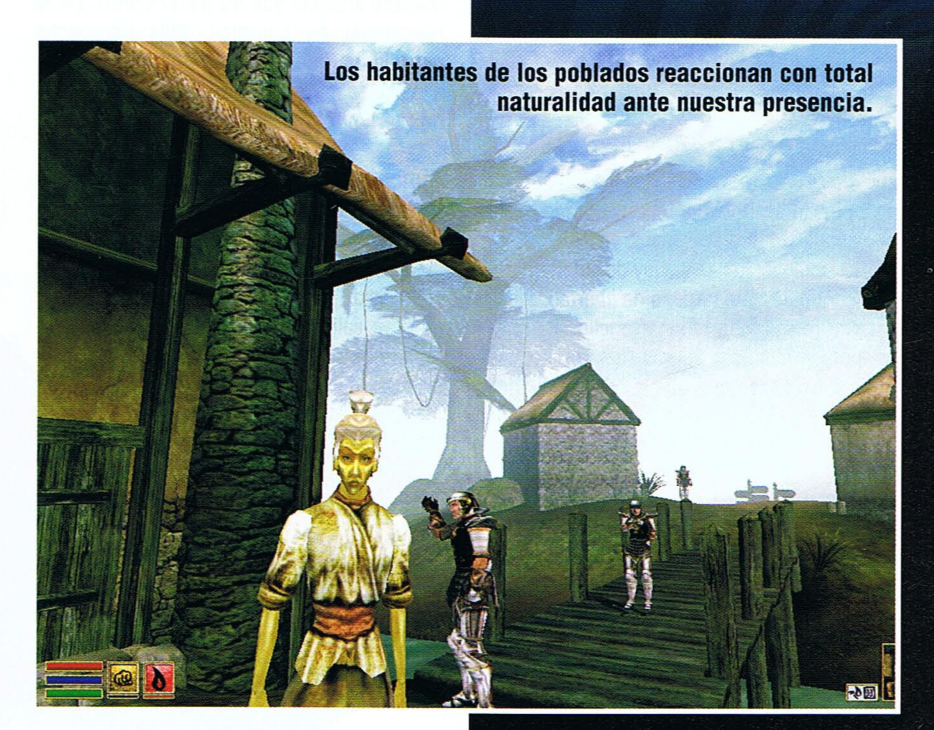
Las distancias en *Morrowind* serán abismales. Nada mejor que usar transportes alternativos.



Los gráficos serán una de las principales bazas de *Morrowind*.



La hoja de personaje presentará toda la información de manera clara y concisa.



Los habitantes de los poblados reaccionan con total naturalidad ante nuestra presencia.



Cada personaje no jugador tendrá un rostro distinto al del resto.

ninguna clase. De todas maneras, ese grado de libertad muy por encima de lo normal desconcertó a muchos jugadores. Tal vez eso explique en parte la tibia acogida que recibió.

Morrowind promete seguir en la línea marcada por *Daggerfall*. Ambos destacan por la extraordinaria calidad de sus gráficos. La recreación del entorno ya es sublime en la beta a la que hemos tenido acceso, con unos paisajes de ensueño y unos personajes totalmente creíbles y bien caracterizados. El resultado final promete ser aún mejor, aunque es probable que eso implique unos requisitos de hardware muy altos.

Por suerte, *Morrowind* no agota su potencial en el apartado gráfico. Su diseño es extremadamente flexible y abundan las opciones para personalizar las partidas.

El juego tiene un diseño flexible y hay gran número de opciones para personalizar las partidas

Teóricamente, podrás jugar como tú elijas. Existirá una línea argumental, pero, si quieres, podrás dejarla aparcada en cualquier momento y retomarla cuando te convenga. El equipo de desarrollo considera que este alto grado de libertad va a ser una de las grandes bazas del juego. Todo será posible en los mundos de *Morrowind*, desde iniciar una carrera criminal que tal vez convierta a tu personaje en el mejor ladrón del reino a consagrarte a la defensa de causas justas en el papel de caballero errante. Durante el tiempo que le he dedicado a la beta del juego, he llegado a tener la sensación de estar inmerso en un mundo persistente tipo *EverQuest*. Y es que la sensación de libertad de acción es enorme.

Problema en el paraíso

Tal vez lo menos convincente por el momento sea el sistema de combate elegido, que va a ser en tiempo real y muy similar al de las anteriores entregas. Golpearás a los enemigos con el arma que lleves y tu margen de maniobra se limitará a escoger el tipo de golpe, aunque también podrás dejar que la máquina elija siempre el mejor golpe posible.

La interacción con los personajes no jugadores se llevará a cabo mediante conversaciones con palabras en hipertexto. Todas las conversaciones y datos de interés se irán guardando en tu diario, muy útil para gestionar las numerosas búsquedas disponibles. También existirá la posibilidad de persuadir a tu interlocutor de diferentes maneras, utilizando la intimidación, los halagos o el soborno.

La versión final no incluirá opción multijugador. Los desarrolladores han preferido renunciar a este apartado y explotar al máximo las posibilidades de la opción individual. Sí se incluirán en cambio herramientas de edición que permitirán a los más creativos diseñar sus propios mapas e introducir modificaciones en las variables de juego.



El juego se adecuará a las capacidades gráficas de cada máquina.

EL NACIMIENTO DE UN HÉROE

Pocos juegos ofrecen un proceso de creación de personajes tan completo como *Morrowind*. De hecho, puedes elegir entre tres sistemas diferentes que se asemejan bastante a los utilizados en *Ultima IX*, *Arcanum* y las dos entregas de *Baldur's Gate*.

ULTIMA IX

En la última entrega del controvertido *Ultima* para un jugador, la creación de personajes se ejecuta a través de las diferentes preguntas y respuestas que propone una pitonisa a nuestro Avatar. Herencia del clásico *Bard's Tale*.

ARCANUM



Un juego de diseño abierto. Al crear a tu héroe, debes repartir las bonificaciones que te otorga la raza elegida entre las diferentes habilidades. No se selecciona una profesión como tal, sino que son tus actos los que la determinan a lo largo del juego.

BALDUR'S GATE

Es la que más puede asemejarse a la creación de una hoja de personaje para un juego de mesa. Seleccionas raza, profesión y a partir de ahí otorgas las diferentes bonificaciones y penalizaciones a nuestro alter ego en el juego.







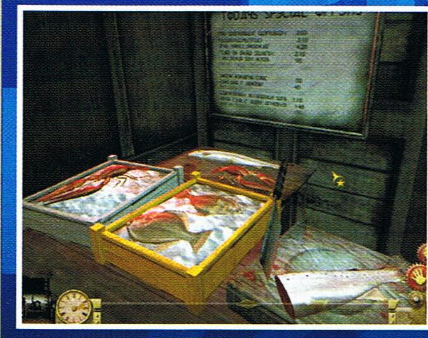
REPUBLIC The Revolution

Por S. Sánchez

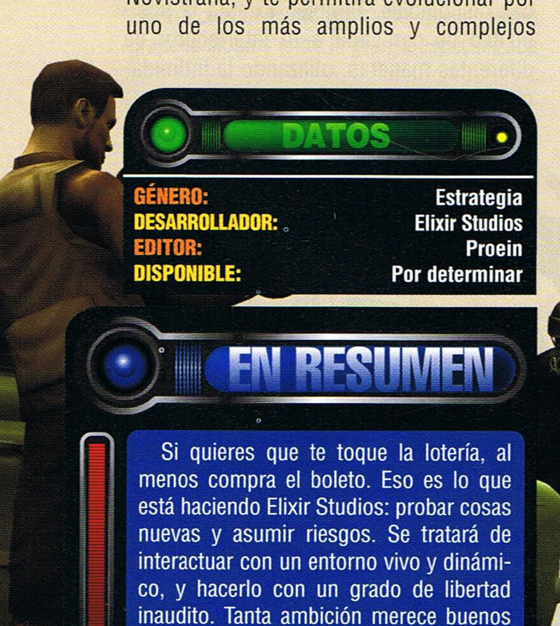
Hasta ahora no era más que un concepto tan sugerente como vaporoso: un mundo vivo, miles de criaturas informatizadas con pautas de comportamiento propios. Ahora, el juego total que un día soñó Demis Hassabis, alumno aventajado de Peter Molyneux, ya es jugable. Y muy pronto estará en las tiendas.

Demis Hassabis entró en la industria del diseño virtual por la puerta grande, compartiendo responsabilidades con el mismísimo Peter Molyneux en *Theme Park*. Más tarde, su nombre apareció también en los créditos de un juego mayúsculo como *Black & White*. Tras obtener su licenciatura en Informática en la Universidad de Cambridge, Hassabis empezó a trabajar en *Republic*, un ambicioso proyecto personal al que ya ha dedicado cuatro años de trabajo. Puede parecer mucho tiempo, pero el programador británico tiene muy claro que lo único que cuenta es el resultado final: "Éste es mi primer proyecto como máximo responsable, y para mí es como un bebé al que estoy dando a luz. Por eso quiero tomarme todo el tiempo necesario para estar seguro de que salga bien".

Lo más destacable de *Republic* es su concepto general. Estará ambientado en una imaginaria república ex soviética, Novistrana, y te permitirá evolucionar por uno de los más amplios y complejos entornos virtuales diseñados hasta la fecha. Las cinco ciudades principales de la república estarán repletas de ciudadanos con pautas de inteligencia artificial propias, lo que supone que realizarán actividades de todo tipo en riguroso tiempo real. En este bullicioso enjambre, tu papel será liderar una de las 16 facciones que se esfuerzan por desalojar del poder al presidente de la república. Según su autor, "no va a tratarse de un clásico juego de estrategia bélica y gestión de recursos, sino de un concepto nuevo: un juego de estrategia social como nunca antes se ha visto".



El zoom te permitirá pasar al instante de una vista de pájaro a leer los titulares de los periódicos.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Elixir Studios
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Por determinar

EN RESUMEN

Si quieres que te toque la lotería, al menos compra el boleto. Eso es lo que está haciendo Elixir Studios: probar cosas nuevas y asumir riesgos. Se tratará de interactuar con un entorno vivo y dinámico, y hacerlo con un grado de libertad inaudito. Tanta ambición merece buenos resultados.

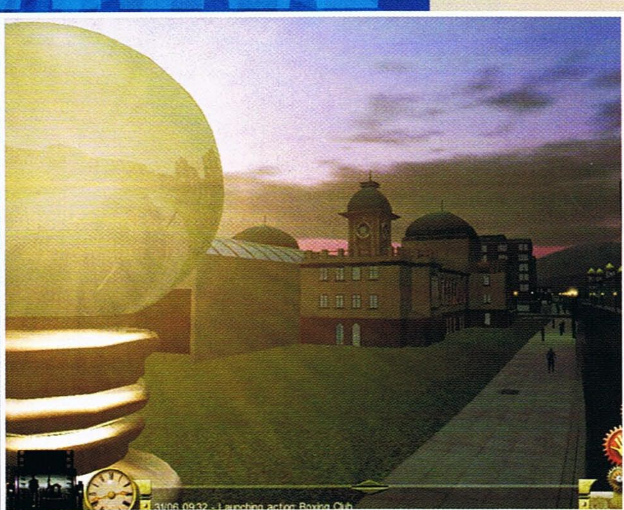


En Republic deberás sospechar de todo aquel que lleve un maletín.


Contratar a un mercenario te convertirá en el hombre más buscado de la república.


Todos estos personajes gozarán de su propia vida virtual.

Liderarás una de las facciones que se esfuerzan por desalojar del poder al presidente de la república


¿Quién iba a decir que dentro de esa farola habría una cámara oculta?

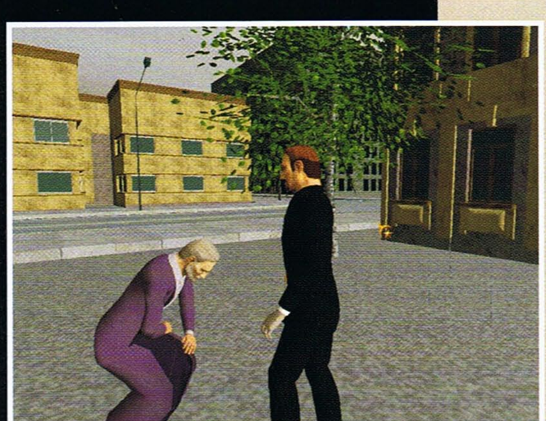
Pese a todo, el ambicioso proyecto inicial ha sufrido algún que otro recorte. Hassabis explica que "la idea inicial era que *Republic* fuese un juego vivo, donde el jugador pudiera interactuar con total libertad y experimentar con la inteligencia artificial de los ciudadanos de Novistrana". De todas formas, reconoce que han tenido que bajar un poco el listón: "Aunque esa idea se conserva en su práctica totalidad, nos hemos dado cuenta de que hace falta introducir un cierto hilo conductor narrativo para que los jugadores progresen y no se queden atrás con respecto a las facciones guiadas por la IA".

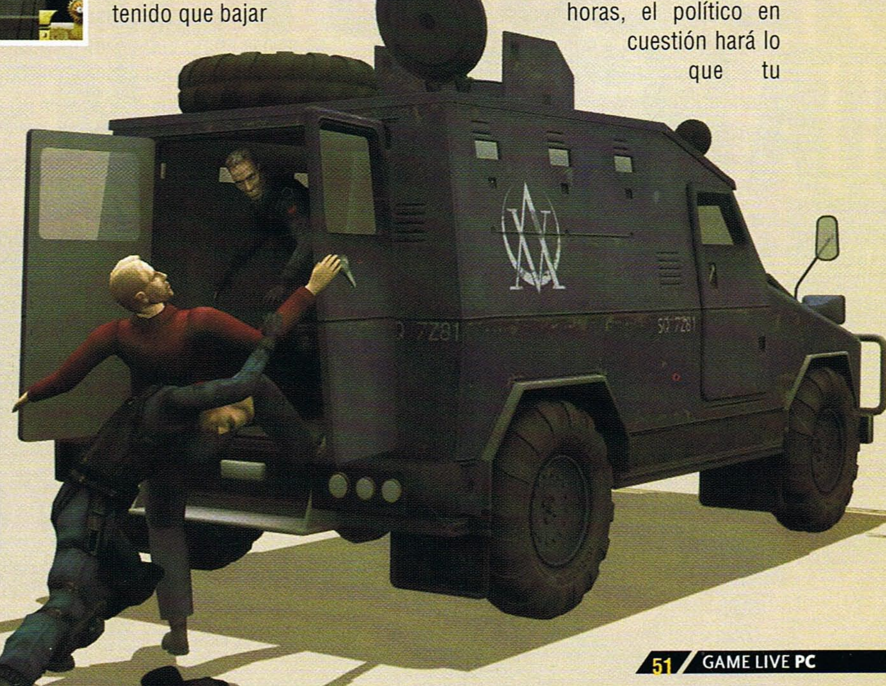
Así es la vida

Empezarás atrincherado en una pequeña base. Desde allí, debes iniciar una febril actividad conspirativa que consistirá en establecer contactos, sobornar a cargos intermedios e ir diseñando un plan de asalto al poder a medio plazo.

La poltrona presidencial podrá alcanzarse por las buenas o por las malas, eso es algo que decidirás según avance el juego. Por ejemplo, podrás crear una especie de club de la lucha que aporte matones a tu causa o bien ganarte el favor de la iglesia local realizando generosas donaciones. Los encargados de llevar tus órdenes a la práctica serán una serie de personajes principales (un máximo de ocho) dotados de una serie de habilidades que irás desarrollando durante el juego.

Sí, por ejemplo, necesitas convencer a un político, podrás hacer que se encargue de ello tu experto en hipnosis: durante 24 horas, el político en cuestión hará lo que tu


Tendrás que conseguir que todos te respeten. Tú decidirás cómo.



quieras. Incluso tendrás la opción de ganarte su lealtad de forma definitiva mediante un pacto de sangre, aunque, en ese caso, procura no fallarle, porque puede convertirse en tu peor enemigo. Como dice Hassabis, "la clave del juego será el permanente conflicto entre voluntades: todos intentarán influir en las actitudes y comportamientos del resto". Un ejemplo práctico de ello será el desarrollo de los mítines, en que políticos de distintas facciones harán lo posible por convencer a su auditorio.

Como en *Theme Park*, verás como unas nubes con texto salen de las cabezas de los ciudadanos. Se trata de sus pensamientos, y gracias a ellos sabrás si tus tácticas de persuasión y manipulación están dando resultado.

Todos los hombres del presidente

Pese a la atención que deberás dedicar a la permanente disputa entre facciones, también será importante que tengas en cuenta a tu principal enemigo: el Presidente, que por algo tiene en sus manos el poder con todos los recursos que éste implica, policía incluida.

Hassabis es consciente de que el juego resultará de un gran complejidad y que serán muchos los factores estratégicos a tener en

"No va a tratarse de un clásico juego de estrategia bélica y gestión de recursos, sino de un concepto nuevo"

cuenta. Pero piensa que, a pesar de ello, será suficientemente dinámico y no se hará aburrido. En su opinión, "mejorará mucho en cuanto empieces a dominarlo y te acostumbres a coordinar tus acciones, por ejemplo, anunciando en los periódicos el discurso que pronunciarás al día siguiente y aprovechando éste para organizar una huelga". De esta forma, tus acciones se interrelacionarán de forma coherente. Siempre tendrás la sensación de estar haciendo algo que resulta divertido en el momento en que lo haces y puede serte útil más adelante.

El complejo mundo de *Republic* será animado por el motor gráfico Totality, desarrollado por Elixir Studios. Se trata de un motor sumamente potente y complejo, así que ha sido una de las principales razones por las que se está tardando tanto en completar el juego. Gracias a Totality, absolutamente todo lo que se verá en *Republic* estará renderizado en 3D. Sin duda es impresionante observar de cerca un árbol proyectando en el suelo la sombra concreta de cada una de sus hojas.

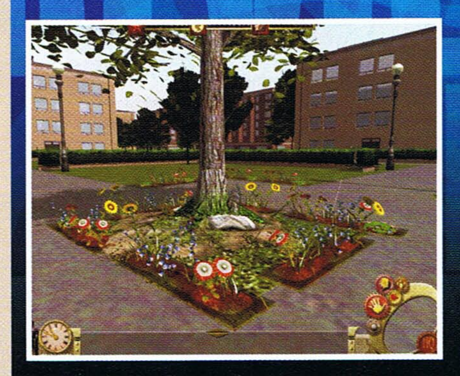
Lo que falta

Pese a las excelencias del motor utilizado, el aspecto de los edificios es, por el momento, bastante pobre, al igual que los movimientos de los personajes. Hassabis confía en que mejore, pese a reconocer que "el diseño de los personajes es algo bastante definitivo, aunque quedan pendientes algunas de las animaciones para determinadas acciones". Los edificios sí experimentarán un lavado de cara "que les quitará un poco ese tono grisáceo tan monótono". Aunque Novistrana es una república del Este y su paisaje urbano está inspirado en el de las plomizas ciudades industriales que predominan en ese rincón de Europa.

A falta de los últimos retoques, *Republic* se perfila como uno de los juegos más ambiciosos del año. Una especie de *SimCity* tridimensional y a muy gran escala en el que los personajes tendrán rutinas de comportamiento propias y el jugador participará en una intriga política de muy altos vuelos. Retoques de última ahora en aspectos tan esenciales como la fluidez de las animaciones, el acabado gráfico o el equilibrio del sistema de juego determinarán si el proyecto de juego total de Demis Hassabis se convierte en espléndida realidad.

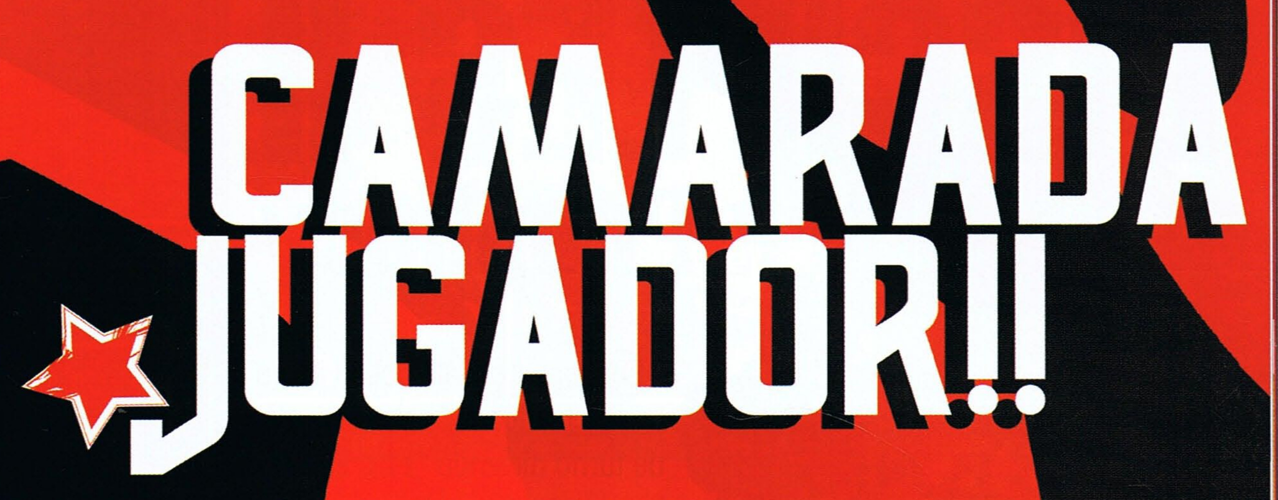


Por razones legales, el club de la lucha de *Republic* se llamará "club de boxeo".



Ni siquiera las flores se han salvado de la tiranía del diseño multimedia.



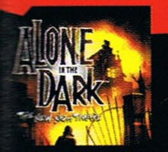


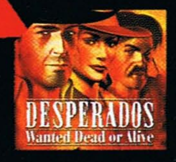
LA REVOLUCION ESTA EN MARCHA!!

JUGADORES DEL MUNDO, UNIOS ! ESTA SOCIEDAD RESERVA EL OCIO Y EL PLACER A UNOS POCOS. BASTA YA! EXIGE TU DERECHO A JUGAR! GIMME 5: LA REVOLUCIÓN

GIMMES 5 JUEGOS PC EN VERSIÓN COMPLETA PARA DISFRUTAR EN TU CASA DURANTE 4 MESES Y POR TAN SOLO 39 EUROS.

GIMMES ES ALONE IN THE DARK IV, DESPERADOS, DRIVER, SUPREME SNOWBOARDING Y SLAVE ZERO A VOLUNTAD.











UNETE A LA REVOLUCION DEL VIDEOJUEGO EN WWW.HASTAJUEGO.COM/GIMMES
SE REALISTA, PIDE LO IMPOSIBLE... ALQUILAR Y JUGAR !







DISCIPLES II
Dark Prophecy



Por O. García

En cuanto instalamos el juego en la redacción, saltó el listillo de turno diciendo "Esto es muy parecido al *Heroes*, ¿no?". Vale... aceptamos *Heroes* como referencia inexcusable. Pero, ¿qué tal si rascamos un poco para ver qué tiene *Disciples II* bajo su superficie?

La estrategia por turnos en versión fantástica viene a ser como el Guadiana: a la que uno se despista, se sumerge bajo la tierra y sus aguas no vuelven a asomar a la superficie hasta Dios sabe cuándo (o dónde).

Ahora, sin ir más lejos, en lo que parecía un yermo dominado por la estrategia en tiempo real, aparecen títulos y más títulos pensados para saciar las ansias de los pensadores por turnos. Acaba de ver la luz *Heroes of Might & Magic IV* y en breve se sumarán *Age of Wonders II* y este *Disciples II*. En definitiva, que no podemos evitar preguntarnos si tendremos horas suficientes para dedicar a estos títulos. Y si no las tenemos, como es de suponer, ¿para qué vamos a posar nuestros lindos ojitos en otro juego más que, encima, es la secuela de uno que ni llegó a estas tierras?

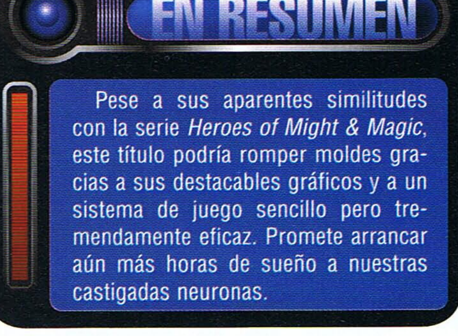
Pues precisamente uno de los principales objetivos de *Disciples II* serán nuestros lindos ojitos, porque si en algo destaca sobremanera este título es en la excelente calidad de sus gráficos. Patrick Lambert, un artista que ya aportó sus creaciones gráficas en el juego de rol de *Vampire: The Masquerade*, nos ofrecerá una fabulosa muestra de su poderío con el pincel a través de las brillantes ilustraciones que inundan todo el juego. Incluso las criaturas que aparecerán durante los combates son de una calidad fuera de toda duda, perfectamente adaptadas a este universo fantástico de magos y guerreros.

Chisterazo mitológico

Disciples II transitará por los lugares comunes de la fantasía universal, es decir, que si un zombi por aquí, que si una gárgola por allá... Unos cuantos monstruitos más sacados de la chistera mitológica de toda la vida completarán un entorno plausible. Un entorno, eso sí, que no por manido deja de resultar más adictivo.



DATOS	
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Strategy First
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

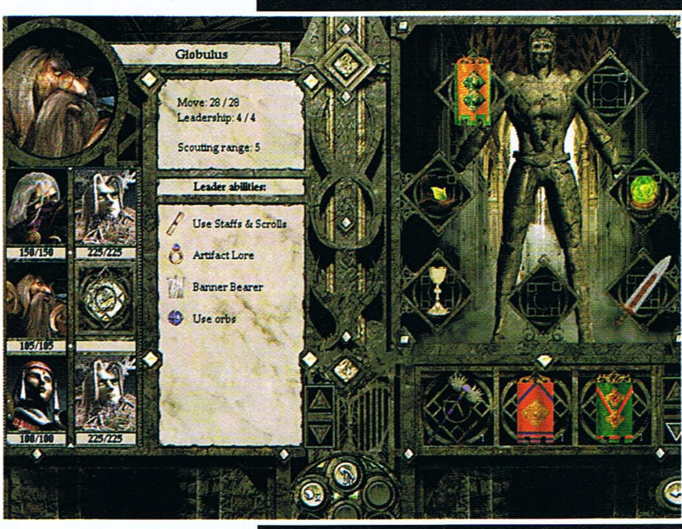
Pese a sus aparentes similitudes con la serie *Heroes of Might & Magic*, este título podría romper moldes gracias a sus destacables gráficos y a un sistema de juego sencillo pero tremendamente eficaz. Promete arrancar aún más horas de sueño a nuestras castigadas neuronas.



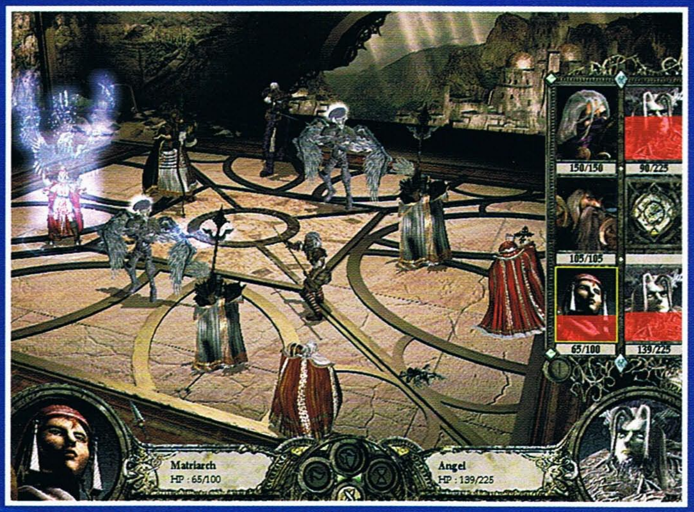
Varias criaturas pululan por este despiadado mundo. Si son muy grandes, mejor no acercarse.



Los dragones no podían faltar en este compendio de la fantasía más clásica.



***Disciples II* se apoya también en los clásicos elementos del desarrollo de personajes.**



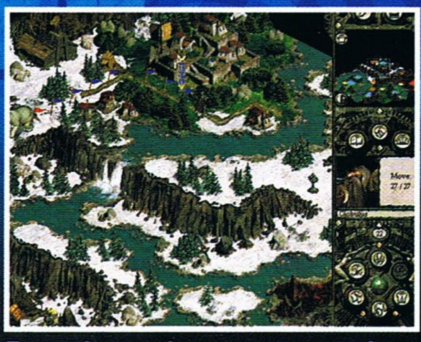
Los combates se desarrollarán en entornos isométricos con pocas unidades.



Efectos de luz y de color para un bicho con malas pulgas.



Al principio, podrás elegir entre tres tipos distintos de líderes.



Tanto el mapa de aventura como el movimiento de los ejércitos recuerdan a la saga *Heroes*.

La simpleza del sistema de juego, basado en la probada fórmula de "gestiona-ciudades-para-reclutar-ejércitos-y-a-pelear-se-ha-dicho", se perfila como otra de las bazas de este título. El sistema de combate, sin ir más lejos, enfrentará a un máximo de seis criaturas por bando, cada una de ellas con una función específica muy marcada. Con todo, la cantidad de combinaciones posibles a la hora de formar una tropa, así como la variedad de habilidades que poseerán las criaturas de ambos bandos, harán que cada enfrentamiento suponga un pequeño reto. Por supuesto, a clave será decidir cuál es la mejor manera de derrotar al contrincante.

La gestión de las ciudades también va a ser un modelo de simplicidad bien entendida. Deberás optar por las ramas tecnológicas que más te convengan y descartar las otras cada vez que construyas un nuevo edificio. La obtención de recursos en esta secuela también va a simplificarse para que puedas dedicarte a guerrear a tus anchas.

Los combates enfrentarán a grupos de hasta seis criaturas con habilidades muy específicas

Los cuatro fantásticos

El imaginario fantástico de *Disciples II* volverá a articularse, como lo hacía en la primera entrega, alrededor de cuatro facciones: el Imperio, los Clanes de las Montañas, las Hordas de los No-Muertos y la Legión de los Condenados. O, en otras palabras, humanos, enanos, muertos vivientes y demonios.

Una vez elegida la raza (cada una cuenta con su consabida campaña), deberás escoger entre los tres tipos de líderes que marcarán tu estrategia global durante la partida. Podrás optar por un mago, por un guerrero o por un maestro de cofradía, cada uno con sus habilidades específicas. Si eliges ser un Señor guerrero, por ejemplo, tus tropas regenerarán cada día un 15% de los puntos de vida, mientras que si eres un mago te resultará más sencillo investigar y lanzar sortilegios.

Asimismo, cada vez que salgas victorioso de un combate, tanto el héroe como sus unidades acumularán puntos de experiencia que les permitirán subir de nivel y ser más poderosos. Al completar cada parte de la campaña, incluso podrás seleccionar a uno de tus personajes junto con varios objetos para que te acompañe a la siguiente misión.

Además de las cuatro campañas existentes, también habrá varias misiones individuales, así como un editor de campañas que promete añadir mucha más duración a un juego ya de por sí prácticamente inagotable. El mes que viene te confirmamos si vale la pena quemar aún más pestañas delante del monitor o si es mejor ponerse a buscar el teléfono de ese amigo tuyo. Sí, hombre, ése que tenías antes de comprarte un PC.

EL PUNTO DE PARTIDA

Disciples: Sacred Lands **no llegó a editarse en nuestro país. La razón es que tal vez el grado de dificultad que suele ir aparejado a la estrategia por turnos lo hubiera convertido en un producto bastante minoritario. Fue toda una lástima, ya que ofrece un excelente equilibrio entre jugabilidad, gráficos y sonido. Comparado con la secuela, las diferencias en el sistema de juego son escasas.**



ZANZARAH
The Hidden Portal

Hasta ahora, sabíamos que las hadas podían fotografiarse y que a veces aparecían en plena noche para llevarnos de la mano al País de Nunca Jamás. **Lo que no se nos había ocurrido es que fuesen feroces guerreras a las que puedes adiestrar para que luchen y te hagan rico**, muy rico.

Por G. Masnou

Las imágenes pueden hacerte pensar en una de tantas clonaciones oportunistas de *Tomb Raider*. Pero, por suerte, *Zanzarah: The Hidden Portal* va a ser algo muy distinto. Se trata de un juego espléndido, que llega a nuestros PC sin apenas hacer ruido pero que puede convertirse en una de las grandes sorpresas del futuro inmediato. Bajo su equívoco aspecto, se esconde un juego ambientado en un mundo mágico lleno de elfos, orcos y goblins. En él desempeñarás un papel sin precedentes conocidos: el de instructor de hadas. Como lo lees.

Funatics está apostando por un concepto extraño pero que parece funcionar a la perfección. Los pokémon que se intercambian e instruyen en tantos juegos de consola con sello Nintendo serán sustituidos aquí por criaturas mágicas. Habrá centenares de ella y se esconderán en los puntos más recónditos del escenario. Deberás buscarlas, atraparlas, instruirlas en el combate y mejorar sus habilidades.

Hadas guerreras

No será fácil. De entrada, encontrarlas exigirá un agudo sentido de la exploración y seguir las pistas de los personajes que irás encontrando según avanza la trama. Durante tus pesquisas, encontrarás una serie de objetos mágicos (amuletos hechizados, pociones de maná, hierbas resucitadoras, piedras de teletransporte...) que



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Funatics Development
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Junio

EN RESUMEN

Gracias a *Zanzarah*, ya no tendrás que robarle la GameBoy a tu hermano pequeño para echar una partidita furtiva de Pokémon. La idea popularizada en su día por Nintendo va a conocer ahora una versión mucho más completa, inteligente y adulta. Y con gráficos de absoluto lujo.



Los combates se desarrollarán en un electrizante tiempo real.


La conversación con otros personajes resultará vital para progresar.



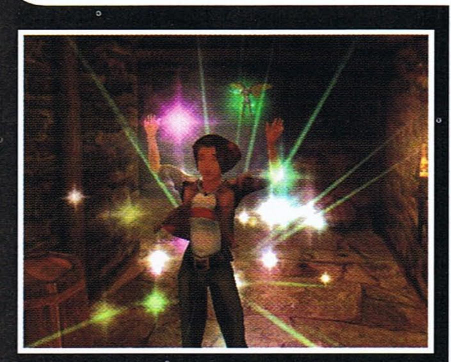
Zanzarah ofrece uno de los mejores entornos gráficos que se han visto jamás en un PC.



Podrás retar a otros aldeanos en un apasionante duelo de hadas.

podrás utilizar más adelante, cuando llegue el momento de enfrentar a unas hadas con otras.

Pese a las similitudes con los juegos de la saga Pikachu, en *Zanzarah* no se combatirá por turnos, sino en un frenético tiempo real. Siguiendo los cánones tradicionales de la mayoría de juegos de acción para PC, los combates se desarrollarán en pequeños escenarios limitados por abismos letales.



Dispondrás de unas runas mágicas que te permitirán desplazarte de forma instantánea.

Durante la trifulca, dispondrás de un equipo formado por las cinco hadas que elijas, aunque podrás sustituir unas por otras en cualquier momento. Vencer en estos combates supondrá acumular puntos de experiencia. Con ellos, mejorarás las habilidades y poderes de tus mágicas aliadas. Como en el mundo Pokémon, *Zanzarah* seguirá la lógica de la evolución: tus hadas sufrirán mutaciones de cuando en cuando y se convertirán en criaturas diferentes y más poderosas.

Por suerte, el juego no va a limitarse a una simple sucesión de combates. Abundarán las misiones paralelas con objetivos muy diversos, ya sea participar en partidas de juegos de tablero, buscar objetos perdidos o cazar goblins. No serán de cumplimiento obligatorio, pero sí nos proporcionarán valiosas monedas con las que ampliar tu arsenal de objetos mágicos.

En Zanzarah desempeñarás un papel sin precedentes conocidos: el de instructor de hadas

Como complemento a tanta diversión, dispondrás de una serie de opciones multijugador. Hasta un total de diez jugadores podrán enfrentarse en cualquiera de los seis mapas de partida múltiple, todos ellos de lujoso diseño. Podrás escoger entre dos modos de juego: el deathmatch, en el que utilizarás las hadas de que dispongas en el modo para un solo jugador, y el modo arbitrario, en el que el ordenador asignará al azar las hadas de que dispondrá cada uno de los jugadores. Incluso será posible intercambiar hadas y hechizos mágicos con otros jugadores.

Al rico gráfico

Buenas noticias: parece que los afortunados propietarios de una GeForce 3 empezaremos a amortizar el brutal despilfarro que nos supuso la adquisición de esta tarjeta. Los gráficos de *Zanzarah* son absolutamente fuera de serie, muy por encima de casi todo lo que has visto hasta ahora en un PC. Los acompañarán unos efectos sonoros que en ningún caso desentonarían como banda sonora de cualquier superproducción cinematográfica reciente.

Ha bastado con una beta que incluye un número limitado de niveles para que nuestro entusiasmo por este juego se dispare. La idea, sin ser del todo original, parece funcionar a la perfección, atrapa desde el primer momento y despierta una irresistible sed de más, mucho más. Veremos cómo es el resultado final, pero esta beta ya es una elocuente demostración de la capacidad de Funatics, una compañía alemana que, probablemente, dará mucho que hablar.

HADAS DE CELULOIDE

El de *Zanzarah* va a ser un mundo poblado por hadas de todo tipo, aunque muy pocas con el glamour y la belleza de las tres que más han dado que hablar en el cine.

KYLIE MINOGUE



Su estelar aparición en forma de hada verde en *Moulin Rouge*, la película de Baz Luhrmann, resulta tan sorprendente como memorable.

JULIA ROBERTS

Guapísima, como siempre, aunque tan poco creíble en su papel de Campanilla como casi todo en *Hook*, una de las peores películas de Steven Spielberg.



MICHELLE PFEIFFER



La adaptación cinematográfica de *El sueño de una noche de verano* nos regaló a una bella Michelle Pfeiffer interpretando a Titania, la reina de las hadas.

F1 2002

Los motores han vuelto a ponerse en marcha. Enfúndate rápidamente el mono y no te entretengas echando un vistazo a las chicas de boxes. En *F1 2002* **cada décima de segundo cuenta**.

Por A. Guerra

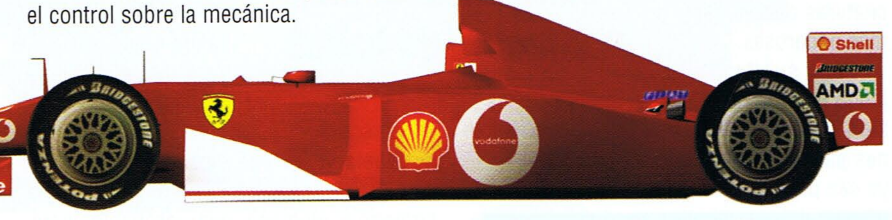
No habrá grandes sorpresas en la superficie de *F1 2002*, como tampoco las encontrarás en las carrocerías de los monoplazas que disputan este año el Mundial. A simple vista, parece una simple actualización de datos que aprovecha la licencia oficial de la FIA para añadir las nuevas escuderías Toyota y Renault, fichajes, debutantes y cambios de trazado en circuitos como Hockenheim.

Pero basta un examen a las entrañas de la beta jugable para comprobar que los ingenieros han pulido varios aspectos. El sistema físico del coche se comportará mejor en carrera y habrá mayores posibilidades de configuración, ya sea para emplear apropiadamente pads o teclado si no tienes volante, o para usar *force feedback*, contar con un nivel de telemetría exhaustivo y aumentar el control sobre la mecánica.

No se vayan todavía...

También habrá mejoras en las muchas cámaras disponibles, en la disposición de datos en cabina, en los sistemas electrónicos de arranque y cambio de marchas, en la gestión de temperatura de motor y frenos o en la tracción y agarre con selección de neumáticos independiente para cada equipo. Además, tendrás comunicación por radio con tu equipo para aumentar el realismo y paliar la ausencia de comentaristas televisivos. Pero, por encima de todo, destacará un motor gráfico con soporte nativo DirectX 8.1. Con él, el rendimiento al activar los efectos de partículas en alta resolución no estará tan penalizado como antes. Multitexturas, efectos visuales, sonidos y bellas azafatas darán la pincelada final a este cuadro fidedigno del gran circo mundial de la F1.

Su predecesor (con los parches instalados) se convirtió en el Ferrari de la Fórmula 1 virtual. Una vez alcanzado semejante nivel, está claro que no puede sorprender cada temporada. Pero los verdaderos aficionados a la alta velocidad sabrán encontrar y disfrutar cada nuevo detalle de este *F1 2002*.





Las chicas de la parrilla de salida serán quienes aporten la nota de color.

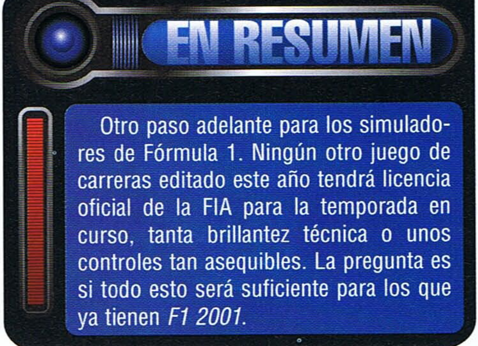


Primer plano del monoplaza de Raikkonen, recién llegado a la escudería McLaren-Mercedes.



DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Image Space Inc.
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Junio



EN RESUMEN

Otro paso adelante para los simuladores de Fórmula 1. Ningún otro juego de carreras editado este año tendrá licencia oficial de la FIA para la temporada en curso, tanta brillantez técnica o unos controles tan asequibles. La pregunta es si todo esto será suficiente para los que ya tienen *F1 2001*.



El soporte DirectX 8.1 reducirá las ralentizaciones.

S.W.I.N.E.

La rebelión en la granja ha triunfado. **Conejos y cerdos andan a la greña, y el entusiasta ejército de la bellota está en manos del general Porcino,** flamante veterano de los conflictos más rematadamente cerdos de la historia bélica universal.

Por J. Font

Tal vez la estrategia sea cosa seria, pero quien más quien menos agradece de vez en cuando propuestas tan desmadradas y dementes como *Z: Steel Soldiers* o el juego que nos ocupa, un enfrentamiento a gran escala entre cerdos y conejos. Que los cerdos son (además de sucios) guerreros ya lo sabíamos gracias a juegos como *Marranos en guerra*, pero hasta ahora a los conejos sólo les habíamos visto comer zanahorias y enfermar de mixomatosis.

El argumento se las trae: la escuadra porcina invade el país de las zanahorias. Ante la imposibilidad de hacerles frente, los conejos optarán por esconderse y organizar su defensa a base de guerrillas. Así pues, cada uno de los bandos tendrá sus propios objetivos y su forma específica de combatir. El juego constará de dos campañas, una para cada bando, además de cuatro modos multijugador. Para simplificar el desarrollo del juego y darle algo más de dinamismo, los desarrolladores han optado por aparcar la recolección de recursos y centrarse más en el aspecto bélico.

Táctica marrana

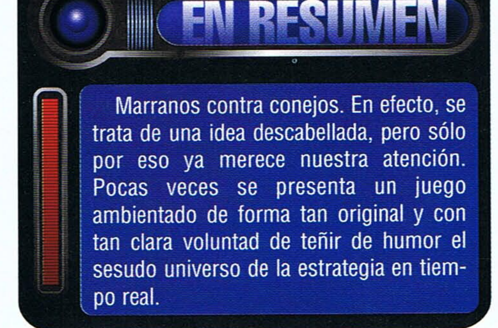
Con el puñado de unidades que tus fondos te permitan, deberás salir a cumplir los objetivos asignados. Ni construirás ni recolectarás, pero deberás tener muy en cuenta aspectos como el necesario relevo de las unidades que caigan en combate o la gestión de los remolques de abastecimiento, que permitirán recuperar unidades no operativas o rellenar los depósitos de combustible y munición. Antes de estallar definitivamente, los vehículos permanecerán en el que los desarrolladores denominan estado crítico. Esto significa que aún se pueden recuperar con el remolque adecuado. Llegado a este punto, podrás acercar el remolque o remontar con la grúa la unidad

Antes de cada misión podrás adquirir nuevos vehículos y mejoras.



Las unidades adquieren experiencia a base de aniquilar al enemigo.







La confrontación estará servida. *SWINE* promete una guerra muy particular y con todo lujo de detalles.



Incursión marranil en territorio enemigo: avanzamos por calles peligrosas.



Los movimientos de vehículos en la oscuridad garantizarán efectos brillantes.



Después de cada combate deberás dedicar tiempo a reparar tu maltrecho ejército.

averiada para repararla con calma lejos de la primera línea de frente.

Prescindir de la logística y la gestión económica ha permitido a los desarrolladores centrarse en un tipo de misiones muy diverso, en que las circunstancias de juego variarán en función de los objetivos. Entre ellas, encontrarás misiones tan originales como recuperar un aeropuerto o remolcar un vehículo de importancia que ha quedado aislado en territorio enemigo por falta de petróleo.

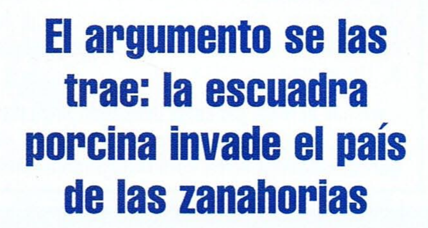
Durante los combates, manejarás unidades motorizadas terrestres y aéreas. En principio, los vehículos de uno y otro bando parecen muy similares, con lo que apenas habrá diferencia entre elegir a cerdos o conejos. Tendrás vehículos rápidos de reconocimiento, tanques, pesados vehículos de artillería y lanzacohetes. En cuanto a aviación, vas a disponer de helicópteros de transporte y bombarderos, que se jugarán los alerones apoyando los movimientos de las unidades terrestres. Algunos de los vehículos contarán con capacidades anfibias, lo que les permitirá cruzar ríos sin necesidad de puentes.



Vehículo destruido: el alma de un conejo se va al cielo.

Estrategia conejera

Un aspecto que dará bastante continuidad al juego es que las unidades podrán mantenerse de una misión a otra, adquirirán experiencia y admitirán mejoras como sistemas de detección de minas, refuerzos en el blindaje o ampliación de los depósitos de combustible. Todos estos extras podrán adquirirse invirtiendo el dinero que ganes por cumplir los objetivos de la misión.



El argumento se las trae: la escuadra porcina invade el país de las zanahorias

La capacidad de reposición de combustible y munición será una de las claves para salir airoso de las misiones. Este aspecto (más propio de simuladores y juegos de estrategia por turnos que de títulos que dan prioridad a la acción directa) otorgará a *SWINE* una profundidad notable. Cortar las vías de suministro ajenas y asegurar las propias puede acabar convirtiéndose en el factor que decida los enfrentamientos entre ambos ejércitos.

El juego se beneficiará también de un extraordinario entorno gráfico: detallado, bien ambientado y con diversos niveles de terreno. La reproducción de fenómenos meteorológicos y las transiciones día-noche también están muy trabajadas. A todo ello hay que añadir variados efectos 3D y un modelado y una física de cada uno de los vehículos tan detallados como curiosos. Verás como los autos ligeros derrapan cuando les indicas un cambio de sentido en la marcha y basculan sobre sus amortiguadores al efectuar maniobras bruscas o abrir fuego según avanzan.

A *SWINE* no le faltan virtudes. No va ser la revolución hecha estrategia, pero cuenta con elementos que harán que con el tiempo lo recordemos como un juego original y estupendamente resuelto. Por nada del mundo renunciaríamos a la posibilidad de ponernos en la piel del general Zanahoria o el teniente coronel Remolacha.



No siempre el infierno está bajo el suelo. En *SWINE*, podrá sobrevolarte.



ANÁLISIS A LA CONTRA

VIRTUA TENNIS

Entendámonos: la perfección SÍ existe. Tal vez no en términos "filosóficos", pero sí en la práctica. Si un juego no tiene ningún defecto, nada criticable o mejorable, lo lógico es decir que es perfecto. No hay por qué tenerle miedo a una palabra así. Digo esto porque me ha sorprendido el argumento que utilizáis para negarle a *Virtua Tennis* el 10 que creo que merece (y digo creo porque sólo he podido jugar a la demo). Según el analista de turno, "algunas texturas PODRÍAN ser mejores (y digo yo, ¿qué importancia tiene eso?) y no hay tenistas femeninas" (a menos que echéis de menos a Anna Kournikova, no se me ocurre qué importancia puede tener esto a la hora de jugar). No os dé apuro reconocerlo: si el juego os parece inmejorable, podéis decirlo. No seáis como aquellos profesores cutres que nunca ponen un 10 en un examen porque, según ellos, "nadie lo sabe todo, ni siquiera yo".

A. Ramírez (e-mail)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Eslovenia ya es campeón del mundo gracias a la pericia de Superjiménez, el rey del pad.

Este mes hemos leído mucha poesía, visitado muchas exposiciones itinerantes de pintura al óleo, jugado partidos de polo y asistido a tertulias literarias y ciclos de conferencias sobre la globalización. Lo que no hemos hecho es jugar a juegos de PC, que hay que ver lo poco que educan y lo mucho que embrutecen.

Faltan cuatro semanas:

El compañero Martín Sánchez ha estado en Burgos, municipio de Europa, acabando con la cosecha anual de morcillas e inflándose a comer una asquerosidad llamada olla podrida. Ha vuelto en buen estado de salud y hasta un poco más gordo, así que suponemos que ninguna de las citadas viandas es tóxica o alucinógena.

Faltan tres semanas:

Aunque no hemos hecho ningún nuevo intento de visitar su pueblo, el compañero Masnou se ha marcado un formidable detalle. Nos ha mandado un par de ejemplares del orgullo gastronómico local: el donut gigante de Arbúcies. Los hemos sumergido en una piscina de café con leche y vamos dándoles cautos mordiscos a ratos perdidos.

Faltan dos semanas:

Se nos olvidaba decir que Navarrete, el Único, el Grande, el Supremo, se había ido de vacaciones. No nos hemos dado cuenta de que faltaba hasta hoy, que ha vuelto. El Corone Font, que ya está en la edad en que las neuronas empiezan a patinar de vez en cuando, le ha saludado con su cada vez más habitual "¿Y tú quién eras?".

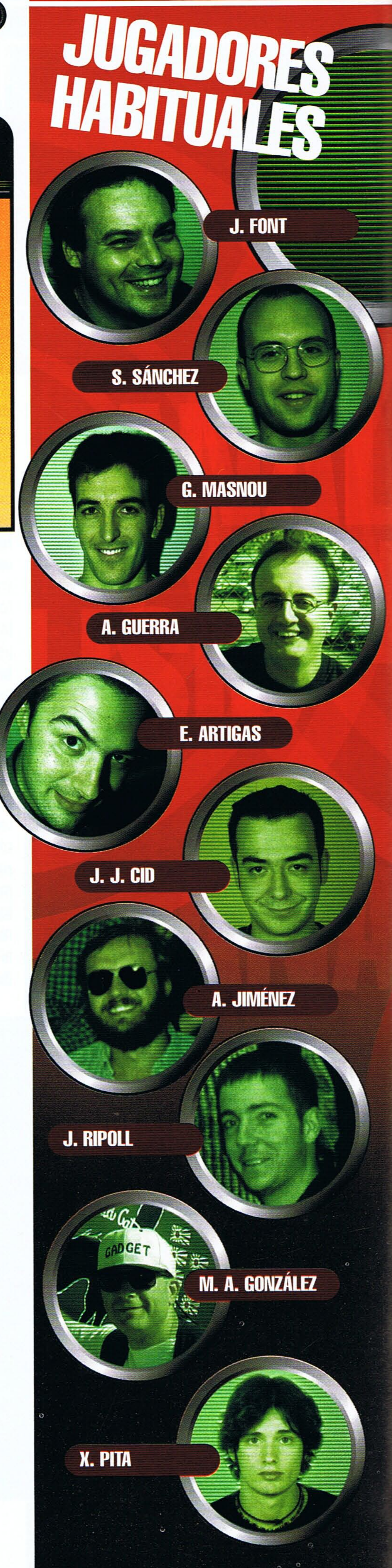
Falta una semana:

Las autoridades competentes han aprovechado la semana de cierre para ponernos en nuestro sitio: que si no madrugamos, que si estamos todo el día de cháchara, que si salimos a tomar café... Pese al lógico mosqueo que nos produce que se nos vea tanto el plumero, hemos decidido no tomarnos el varapalo demasiado a pecho y seguir a lo nuestro.

Hora cero:

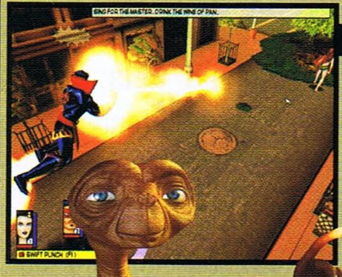
Ruido de sables en la redacción. Después de todo, sí que nos toca las narices que se cuestionen nuestros "métodos" de trabajo. El periodismo, hermanos, es una fértil anarquía. Si yendo a nuestro ritmo hemos cerrado la friolera de ¡17 números de Game Live!, ¿para qué cambiar? No intentes arreglar lo que no está roto.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Como ningún lector ha escrito para proponer sus candidatos a feos, buenos y malos del mes, vuelve a tocarnos a nosotros tomar tan ingrata decisión. No nos tiembla el pulso. Somos misericordiosos, pero firmes. La historia nos juzgará.



EL BUENO

Minuteman y sus extravagantes compinches de *Freedom Force* tal vez sean la más inteligente parodia de los viejos héroes de la Marvel desde Superlópez y el Capitán Hispania. Mucho ha llovido desde entonces, pero esta vez es un videojuego el que recoge la bandera del buen humor irreverente.



EL FEO

Por mucho que lo digitalicen y le disimulen las arrugas, ET sigue siendo rematadamente feo. Vale que se hacía entrañable con la estupidez aquella de "teléfono, mi casa", pero esos ojos de rosquilla, esa piel de reptil y ese cuello de jirafa con problemas cervicales eran (y son) todo un atentado contra la estética.



EL MALO

Este mes apenas ha habido malos. Parece que lo que está en crisis es el mismo concepto de Mal como fuerza poderosa y fascinante a la que vale la pena dedicar un juego. Por suerte, el rol siempre ofrece alguna que otra criatura maléfica con la que entretenerse, aunque no todas sean tan variadas como la galería de malos de *Might & Magic IX*.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma — Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Irrational Games • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 42,00 €

FREEDOM FORCE

En el número anterior, nuestros superhéroes andaban en una cruzada contra los enemigos habituales de cualquier beta: errores gráficos, lagunas en la inteligencia artificial y problemas de rendimiento en el apartado multijugador. **Por fortuna, la versión final no tardó en llegar a la redacción.** Y con ella, la solución a esa carrera contra el reloj para superar defectos y asegurarse un lugar entre los grandes.

Por J. Ripoll

A diferencia de sus otros compañeros artísticos, el videojuego sólo tiene una oportunidad para triunfar. No cuenta de una triple vida comercial como las películas. Aquí no hay un cine con palomitas, ni un vídeo con los amigos, ni siquiera un entrecortado pase televisivo entre comida y cena. O se vende un videojuego a la primera o se le cuelga la camiseta del fracasado. Este lastre comercial es el primer causante de muchos de los males económicos que asolan al sector y supone el principal elemento de frustración para compañías que fabrican obras maestras en serie y se ven obligadas a cerrar por la pobre respuesta del público. Porque esos juegos a los que las revistas especializadas no dejaron de premiar con estrellas o galardones varios son, en muchas ocasiones, despreciados por el crítico que vale de verdad: el que paga por jugar.

Freedom Force supone un reto a la medida de jugadores curtidos, una prueba de tenacidad y paciencia

Ya sea por sus elevadas curvas de aprendizaje, por incomprensibles decisiones comerciales o vete a saber por qué, a la excelencia no siempre le acompaña el triunfo. Y como *Freedom Force* cuenta con


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

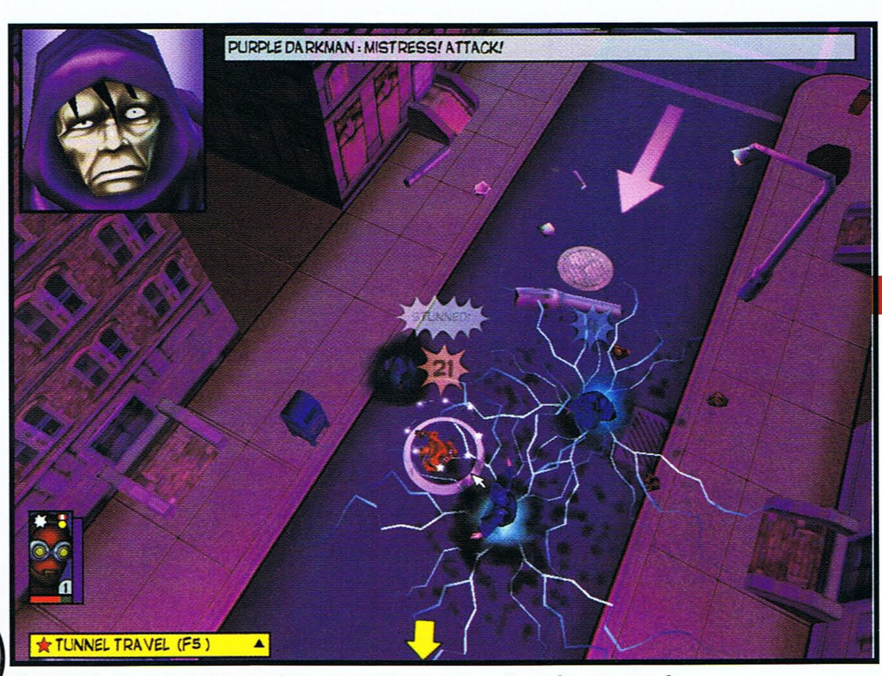
Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 4 · Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Obligado para cualquier amante de los cómics y muy recomendable para todos los demás. Una pequeña joya a la que debería prestarse toda la atención posible. La primera obra de Irrational Games supone un soplo de aire fresco que devolverá la ilusión a quienes creían haberlo visto todo.

8,5



Un par de rayos del enemigo y ya estamos en el suelo noqueados.



algunas de las características que hicieron fracasar a sus hermanos mayores, *Thief*, *System Shock* o *Terra Nova*, lo mejor es que desde las limitadas posibilidades de estas cuatro páginas intente demostrarte que éste sí es tu juego. Sería una lástima que *Freedom Force* pasara por las estanterías de las tiendas sin pena ni gloria.

En tierra de nadie

El aburrido emperador de una galaxia más que lejana quiere conquistar la Tierra. Para ello, envía a nuestro planeta una docena de cápsulas capaces de convertir a hombres de a pie en superhéroes o villanos. Piensa el tenaz emperador que esta argucia será suficiente incentivo para que los terrícolas, una especie capaz de crear bombas de destrucción masiva, se aniquilen entre ellos y dejen este maltratado planeta listo para ser colonizado por su buena corte de marcianos violetas. Se equivoca. Porque las cápsulas cayeron en Estados Unidos, paraíso incorrupto de bondad absoluta. Y en Norteamérica, el Mal nunca puede triunfar.

Así de ingenua resulta la propuesta del juego. Extraída de una época en la que los cómics no habían entrado en barrena depresiva de la mano de Frank Miller, Alan Moore y demás popes de la nueva oscuridad, ese punto de partida un tanto naïf va evolucionando a medida que superas cada una de



Los efectos visuales no desentonan con la estética general.



Mejor será acabar con esta araña antes de que pueda avisar a sus compañeras.

las 24 misiones. Y lo hace de una forma realmente magistral. La sensación de estar presenciando una historia con sentido, de formar parte de un grupo de superhéroes que a la vez son amigos, es algo que no se daba en el PC desde la aparición de *Giants*.

A los Meccs y Kabutos les llegó un merecido sucesor. Sin duda, el aspecto más brillante es la ambientación. Desde el diseño de los superhéroes a la creación de escenarios que te remiten a esos tebeos aún guardados en alguna caja perdida del armario, todo es brillante.

Quizás el aspecto visual no colme las expectativas de esos puristas que enarbolan el fotorrealismo a todas horas. Y es cierto que puede echarse en falta una transición de día a noche, una mayor variedad climática o algún que otro efecto de luz más elaborado, pero todos esos detalles, necesarios en los títulos que aspiran a ser ventanas de realidad, son aquí del todo prescindibles. Este juego ofrece ventanas con vistas a las mejores páginas del cómic, irreales, pero no por ello menos trabajadas. El nivel de zoom de la cámara que sigue la acción es fabuloso, aunque el complicado manejo de la misma cause más de un problema en muchas de las batallas.

En los combates debes tener muy en cuenta las capacidades específicas de los héroes. Cada uno tiene sus habilidades, fuerza bruta, disparo a larga distancia y nivel de discreción. De hecho, los objetivos deben superarse aprovechando las virtudes de cada uno de ellos. En este campo, *Freedom Force* deja poco margen de maniobra, ya que las alternativas para vencer son menores de las que uno podría pensar. Pero ello, lejos de ser un defecto, facilita la aclimatación a los jugadores menos dados a la estrategia y les regala esa dosis de acción siempre necesaria.

A mí que me busquen

Sí son importantes las rutas de ataque, ya que te permiten pasar desapercibido entre un puñado de matones si vas por encima de los rascacielos o te evitan encuentros con inmensas arañas tóxicas si cavas túneles en medio de un desierto. Eso sí, conviene ir con cuidado. Aunque la inteligencia artificial del juego no sea revolucionaria, los enemigos tienen ojos y oídos e incluso pueden mover el cuello. Así que no esperes pasar

LOS SIETE MAGNÍFICOS

Lentos, ágiles, fuertes o inteligentes. De todo hay en el escuadrón de nuevos superhéroes que ha creado Irrational Games. No esperes encontrarte con copias acartonadas del peor Superman. Por el contrario, estos personajes dejan en evidencia muchas de las creaciones archiconocidas. Aquí tienes a los héroes principales.

MINUTEMAN
El líder y el que te permite superar las primeras misiones. Tiene mucha fuerza, es capaz de volar y su maza noquea enemigos de tres en tres.

MANBOT
Lento, torpe y algo soso. No es el héroe del que se vendan más pósters o camisetas, pero resulta indispensable para distraer a una legión de soldados enemigos.

EL DIABLO
Parece sacado de las calles de *West Side Story* por su inglés con acento puertorriqueño. Sus puños de fuego son la mejor alternativa a las damas de hielo que te atacan sin piedad.

MENTOR
Otro de los protagonistas principales. Débil de cuerpo, pero con una mente que es capaz de desorientar a tus oponentes y conseguir que se eliminen entre sí.

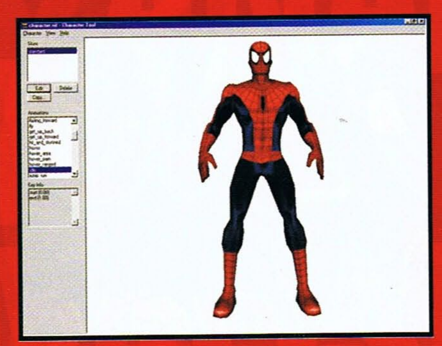
LIBERTY LAD
Algo así como el Robin del Capitán MinuteMan. Un chavalín cuya habilidad con los explosivos y agilidad ayudan a disimular la escasa potencia de sus poderes.

ALCHEMISS
Una dama en su día recatada que ahora luce escote hasta el ombligo. Con rayos verdes y mala baba, es la heroína que todos querrían conocer.

THE ANT
Algo así como la versión hormiga de Spiderman. Su mayor habilidad es recorrer cientos de metros de túneles evitando a los enemigos. Tan efectivo como poco espectacular.



Psicodelia años 70. O el viaje lisérgico de un robot en busca del enemigo.



La herramienta de diseño de personajes permite hacer maravillas.



Las banderas norteamericanas no deben faltar en cualquier juego post 11 de septiembre.

inadvertido siempre que sobrevueles la zona de peligro ni creas que van a esperar por los siglos de los siglos a que salgas de debajo de la tierra.

Tan importante como conocer el escenario es saber utilizar bien todos los elementos que los diseñadores han dejado a tu disposición, así que es preferible lanzar una cabina de teléfonos antes que un puñetazo o un taxi antes que un rayo tranquilizador. Sale más a cuenta. Si haces caso omiso a esta sugerencia, la mitad de tu equipo acabará congelado y la otra mitad tumbada en el suelo inconsciente.

El juego ofrece ventanas a las mejores páginas del cómic, irreales, pero no por ello menos trabajadas

Lástima que el Capitán Minuteman y los suyos no hayan logrado superar indemnes algunas batallas técnicas. Por ejemplo, el sistema de control del grupo de personajes es mejorable. Resulta complicado cuando cuentas con más de tres héroes en una misión, aunque, por fortuna, eso ocurre en contadas ocasiones. Otro punto negro es que finalmente no ha sido traducido. De todas formas, lo que puede restarle más enteros al juego entre el gran público es su dificultad extrema. Supone un reto a la medida de jugadores curtidos, una desesperante prueba de tenacidad y paciencia. No es comida rápida. Dedícale una tarde entera y posiblemente acabes pasando el resto de la semana enganchado a él. Dedícale sólo media hora y la desinstalación será instantánea.

La inevitable criptonita

Aunque el juego lleve pocas semanas en el mercado norteamericano, las páginas de seguidores no dejan de multiplicarse. Utilizando la herramienta de diseño de superhéroes que incluye el juego, ya es posible descargar a Spiderman, Superman, Batman y cualquier héroe que se precie. Con ellos, puedes participar en partidas multijugador que, pese a su aceptación, carecen del interés de la trama del modo individual. Sin un objetivo por el que luchar, esas partidas suponen un aburrido intercambio de golpes con un encanto limitado al interés de ver a dos de tus personajes favoritos luchando entre sí.

Al igual que le sucedía a *Giants*, la obra maestra de Planet Moon, *Freedom Force* vive de una experiencia para un solo jugador inolvidable. Ambos son capítulos ejemplares de la última historia del videojuego, banderas con las que reivindicar la grandeza de una plataforma que pese a quien pese, sigue aquí, ofreciendo tantos juegos buenos como el que más. Conviene no olvidarlo.



La variedad de escenarios es otro punto a favor del juego. ¿Y van...?



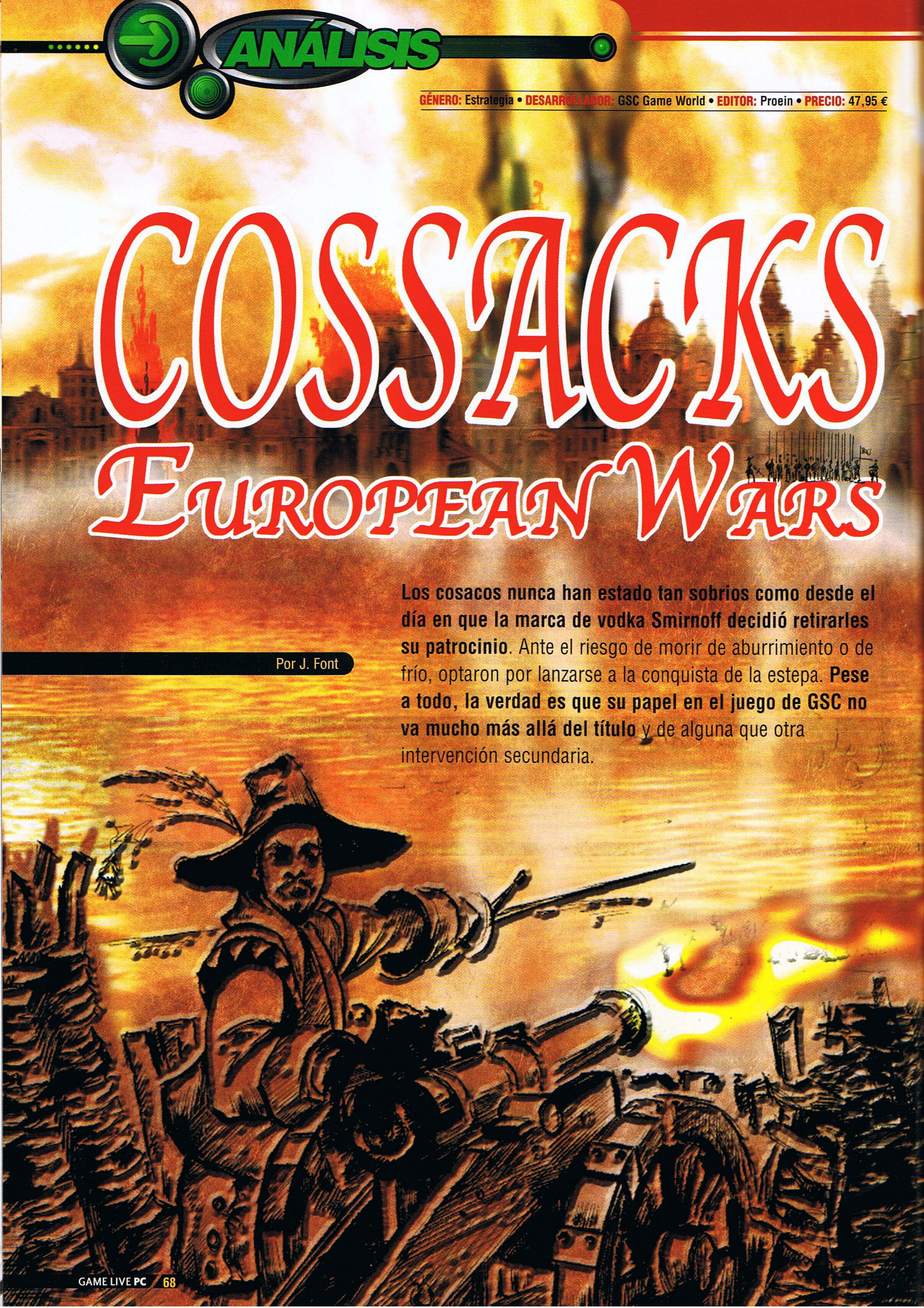
La perspectiva lejana es la mejor herramienta para superar los combates.

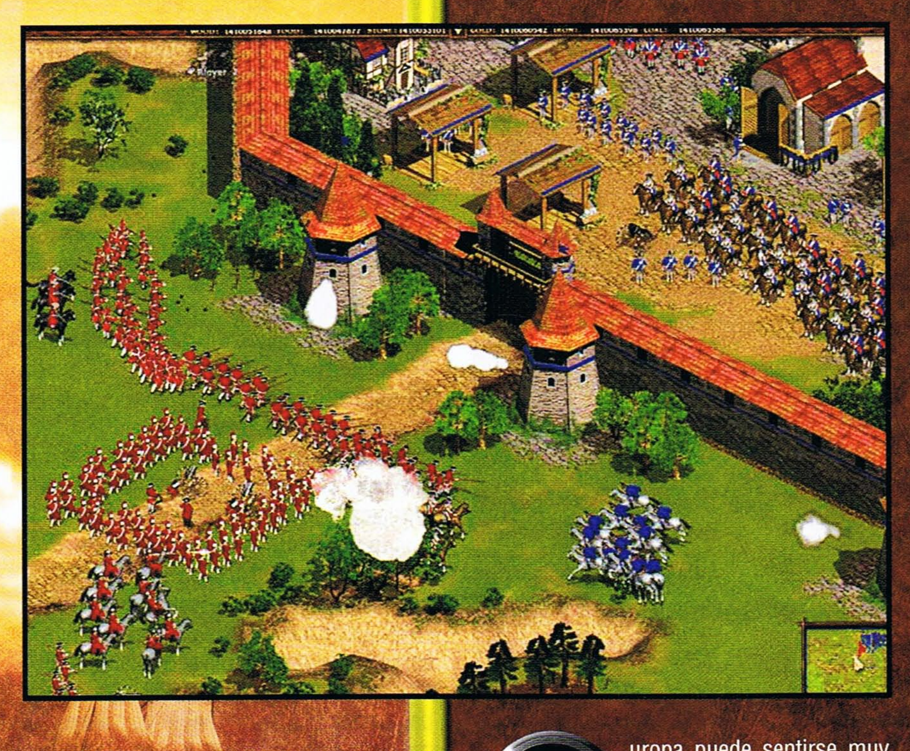
GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: GSC Game World • EDITOR: Proein • PRECIO: 47,95 €

COSSACKS EUROPEAN WARS

Por J. Font

Los cosacos nunca han estado tan sobrios como desde el día en que la marca de vodka Smirnoff decidió retirarles su patrocinio. Ante el riesgo de morir de aburrimiento o de frío, optaron por lanzarse a la conquista de la estepa. **Pese a todo, la verdad es que su papel en el juego de GSC no va mucho más allá del título** y de alguna que otra intervención secundaria.





Europa puede sentirse muy afortunada por haber sobrevivido a los siglos XVI, XVII y XVIII. En aquella época en que los actuales estados nación estaban aún en pañales, el continente vivió una interminable sucesión de trifulcas y conflictos diversos sólo comparable (aunque a otra escala) a lo que vendría después, en pleno siglo XX. CDV se ha fijado en esa época convulsa y la ha convertido en marco de un juego de estrategia original, un respiro entre el mar de conflictos contemporáneos, galácticos o mitológicos que se está poniendo últimamente a tiro de ratón. La época en que está ambientado el juego se retrata de forma convincente, así que prepárate para majestuosas y multitudinarias batallas en alta mar y combates masivos en campo abierto en los que el cuerpo a cuerpo se alterna con fuego de cañones y mosquetes.

Cossacks sigue en parte la estela de la saga *AoE*. Se trata de un juego en el que debes recolectar recursos, construir ciudades, consolidar tus civilizaciones y extender sus dominios hasta los confines del mapa, aunque eso implique algo de derramamiento de sangre. La partida solitaria consta de cuatro campañas ambientadas en otros tantos conflictos históricos, aunque también puedes optar por algo de diversión inmediata seleccionando alguna de las misiones aisladas. En función de la que eliges, puedes dirigir a una nación u otra. De todas formas, las diferencias entre unas y otras son pequeñas.

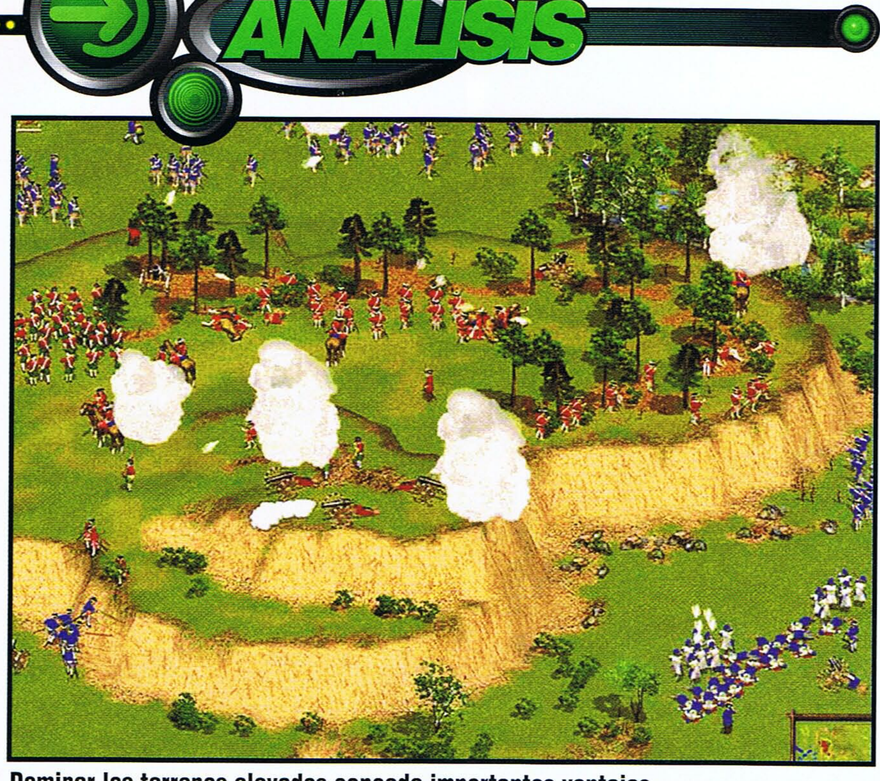
Perros de guerra

El juego está lleno de detalles que lo convierten en una grata experiencia. Por ejemplo, las unidades pueden capturar piezas de artillería, edificios civiles e incluso peones simplemente acercándose a ellos cuando no hay una unidad militar rival cerca. En todo momento, son múltiples los detalles que debes tener en cuenta, así que destruir a tus enemigos misión a misión es una metódica labor que te lleva un buen puñado de horas.

En la mayoría de casos debes empezar por crear las infraestructuras básicas, en especial granjas y puertos pesqueros, para que a tus huestes no les falte alimento. Después necesitas oro, piedras y madera para construir edificios grandes . Además de estos típicos recursos, en *Cossacks* también debes almacenar carbón y hierro. Hecho esto, ya dispones de una base sólida para ir creando edificios cada vez más diversos.

Aunque lo habitual es pasar por el trámite de reunir un grupo de peones y ponerte la visera de jefe de obra para crear un ejército inmenso, algunas misiones tienen objetivos concretos y dan prioridad a las acciones militares. Por ejemplo, hemos disfrutado mucho con una de contenido bastante más táctico en la que se trataba de asumir el mando de un grupete de muertos de hambre y asaltar una colina. En fin, una misión tan voluntariosa como suicida al estilo de la excelente película de John Irvin *La colina de la hamburguesa*.

Los edificios garantizan crecimiento demográfico, unidades nuevas y determinadas mejoras, aunque no son muy variados y recuerdan a los del resto de juegos de estrategia al uso. La característica más destacable es que algunas unidades pueden mejorarse en los mismos edificios en que han sido creadas.



Dominar los terrenos elevados concede importantes ventajas.



El asalto final a las ciudades suele ser un auténtico baño de sangre.

Una de las tónicas que predomina en todas las misiones es la cautela. En *Cossacks* los combates masivos están al orden del día. Cualquier error de planificación equivale a fracasar con estrépito y acumular bajas muy cuantiosas. Por paradójico que parezca, en este juego debes crear un inmenso ejército, pero las unidades son poco o nada sacrificables, ya que rearmarse es lento y otorga al enemigo un margen muy amplio para pasar al contraataque. Los obispos, que se crean en la catedral, son una pieza clave para recuperar a los heridos.

La creación de formaciones es fundamental para aumentar la eficacia de las unidades. De todas formas, para poner un oficial a cargo de un pequeño contingente y hacer que éste avance en formación, necesitas que todas las unidades sean iguales: o todos fusileros, o todos granaderos. Como consecuencia de ello, debes concentrarte en desarrollar al principio de la partida unidades de un tipo determinado. En caso contrario, debes renunciar a que tus muchachos se agrupen y avancen ordenadamente. Quizá este sistema sea más realista, pero resulta una pésima idea para lograr un ejército equilibrado.

Las reacciones de tus enemigos no siempre pueden considerarse de una clarividencia prodigiosa. Por ejemplo, si te sitúas en una colina y disparas al enemigo con tus cañones aprovechando el mayor rango visual de que dispones, es más que probable que las tropas enemigas ni cambien de posición ni se molesten en investigar lo que ocurre, ya que tus unidades estén fuera de su campo de visión y, por tanto, como si no existieran.

Los desplazamientos a larga distancia son otra de las situaciones en los que la IA muestra cierta falta de vitaminas. Por suerte los desarrolladores han incluido la posibilidad de establecer puntos de ruta y decidir como quedarán posicionadas las tropas en cuanto lleguen a su destino.

Los cañones de Navarrete

Uno de los elementos más divertidos del juego es el empleo de la artillería. Protegerla y



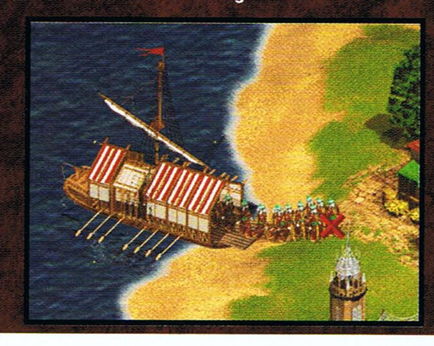
CRÓNICA DE UNA CONQUISTA

Nuestro paso por una misión puede darte una visión clara de cómo es *Cossacks* en detalle, aunque en la mayoría no encuentres tanta acción naval. En este caso dirigíamos a los holandeses y nuestro objetivo era evitar que las tropas de la pérfida Albión se apoderasen de Brasil. El principal enemigo fue la nutrida y eficaz flota naval británica.



1 Hay que recolectar recursos y hacer que la población aumente (al final de la partida puedes tener más de un millar de unidades). Es necesario organizar y mejorar las unidades para que no hagan el ridículo en el campo de batalla. Hay que tener en cuenta la orografía al construir tu ciudad.

2 No es extraño que una misión tenga más de un objetivo. En ésta, hay que controlar la parte central del escenario y hacerse con los cargueros que transportan recursos. Con ellos, se pueden crear torres defensivas que permitan ver más allá del velo de guerra y controlar las evoluciones del enemigo.



dispararla en el momento más adecuado constituye todo un reto. Las piezas exigen un tiempo de recarga, así que debes combinar sus disparos si quieres un fuego constante sobre las formaciones o edificios enemigos. Además, debes valorar si vale o no la pena utilizar los cañones en caso de que se estén produciendo combates cuerpo a cuerpo, ya que eso podría perjudicar a tus tropas.

Y no todo se agota en la artillería y las huestes a pie o caballo: al juego tampoco le faltan batallas navales. En más de una misión, necesitas controlar los mares e incluso utilizar barcazas de desembarco para acceder a la costa enemiga. Más adelante, cuando haces que tu civilización acceda al siglo XVIII, puedes utilizar globos aerostáticos para reconocer el terreno y disponer a tus tropas de manera más adecuada. Además accedes a barracones mejorados que te permiten las mejoras de moral y adiestramiento de las unidades. En total, dispones de más de trescientas mejoras posibles, pero eso se traduce, en la práctica, en que una unidad de infantería puede mejorar su grado de precisión hasta seis veces y otras tantas en resistencia en combate, moral y adiestramiento.

Este desarrollo de las capacidades de cada unidad concreta tiene muchísima importancia: es bastante probable que un ejército numeroso pero poco desarrollado sea pasado por las armas por otro con muchos menos efectivos pero en el que abunden las unidades de nivel seis.

Uno de los elementos más divertidos del juego es el empleo de la artillería

A golpe de bayoneta

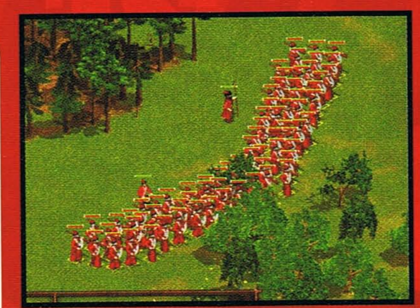
Los gráficos del juego no son de los más elaborados que hemos visto, pero son lo bastante claros como para que la orografía 3D se perciba con claridad y podamos sacar el máximo partido de ella. No disponemos de la opción de hacer girar la cámara, así que no es extraño que alguna unidad se pierda tras un edificio o en la espesura del bosque. No obstante, sí puedes hacer que las construcciones se vuelvan traslúcidas para ver qué hay detrás, con lo que se resuelve al menos parte del problema.

Los efectos tampoco son nada del otro jueves. Lo más atractivo es la densa humareda que desprenden los objetos alcanzados por los proyectiles de los cañones. En las batallas multitudinarias, el humo acaba creando una espesa cortina que puede convertirse en otro factor estratégico a tener en cuenta.

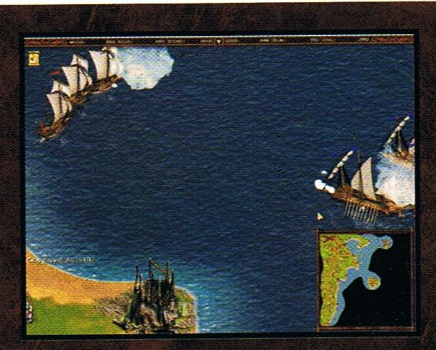
A menos que seas de los que disfrutan echando abajo sólidos muros con un puñado de valientes, apreciarás la posibilidad de crear un ejército grande de verdad, disponerlo en formaciones y aplicar con él toda suerte de enrevesadas estrategias. Eso sí, ten en cuenta que tus muchachos están dispuestos a jugarse el pellejo por ti, pero que no dudarán en amotinarse si tienes problemas para pagarles sus sueldos a tiempo.



Las partidas se desarrollan entre ejércitos multitudinarios y algo de economía.

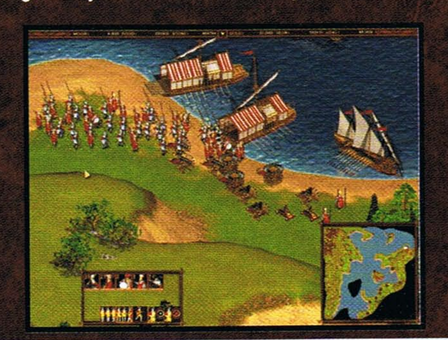


Las formaciones son básicas para aumentar la eficacia de las unidades.



3 El siguiente objetivo aquí es controlar el mar. Hay que construir pequeñas flotillas y utilizar las formaciones navales más eficaces. A estas alturas, nuestra fuerza naval es bastante potente como para evitar que el enemigo alcance nuestras costas con barcos cargados de tropas.

4 Llega el momento de atacar la costa enemiga. El número pesa, pero unas pocas unidades pueden destruir un gran ejército si éste no es equilibrado, ya que el juego se rige por un principio similar al del piedra, papel y tijera. Es necesario apoyar el desembarco con navíos de guerra y llevar unos cuantos peones.





5 A acumular recursos en territorio enemigo se ha dicho. Así nos fortalecemos al tiempo que debilitamos al rival. En esta fase tiene especial utilidad la artillería. Hay que avanzar despacio y proteger los cañones con las unidades. En la ciudad enemiga, se deben desplegar las tropas de forma ordenada.



GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Gearbox Software • EDITOR: Proein • PRECIO: 49,95 €

TONY HAWK'S 3 Pro Skater

En lo que a deportes extremos se refiere, cualquier entrega de *Tony Hawk's Pro Skater* marca un antes y un después. **Programas como éste deberían llegar precedidos de trompetas y fanfarrias**, aunque ya se sabe que este tipo de tratamiento suele reservarse para los tres o cuatro productos "grandes" de los géneros de moda.

Por A. Jiménez

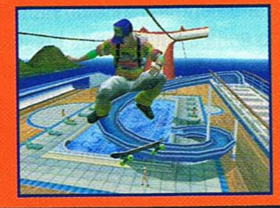


AQUÍ HAY NIVEL

Hasta doce niveles, cuatro de ellos secretos, trae consigo *THPS3*. Son vistosos y ofrecen un alto nivel de diseño e interacción. Algunos están basados en localizaciones reales (Canadá, Río de Janeiro, Los Angeles, Tokio o Middleton), mientras que otros están inspirados en entornos urbanos, fábricas o laboratorios. Quizás los del aeropuerto y trasatlántico sean los más divertidos.

AEROPUERTO

Como tú, todo el que se dirige allí es para volar, solo que en tu caso no necesitarás un pasaje de avión. Vas sobrado, así que nada de ascensores, escaleras mecánicas o cintas transportadoras. Ni siquiera la sirena de los controles de seguridad detendrá tu veloz trayectoria de salidas internacionales a recogida de equipajes.



TRASATLÁNTICO

Hace calor y la cubierta está repleta de chicas ligeritas de ropa cuya única distracción eres tú. Entretenlas y verás qué subidón de ego. Abúrrelas y te lloverán los reproches. Puedes girar a su alrededor, saltar sobre las que tomen el sol o deslumbrar a las más escépticas con tu virtuosismo.

Gearbox Software, compañía que ha dedicado gran parte de su tiempo a expansiones y mejoras para *Half-Life* y *Counter Strike*, se ha encargado del paso a PC de esta tercera entrega de *Tony Hawk's Pro Skater*. Lejos de conformarse con el clásico refrito disfrazado de conversión, han creado un producto que se adapta razonablemente a las posibilidades de nuestro hardware.

Si tienes un monitor amplio y una tarjeta gráfica potente, puedes disfrutar del juego a 1.280 x 1.024 y 32 bits de color, lo que unido al gran tamaño del *skater* garantiza un espectáculo de altura. La inclusión de nuevos niveles, movimientos, combinaciones secretas y modo on line también es todo un lujo. Pero, detalles al margen, ¿qué es lo que lo hace que este juego sea realmente especial?

La magia de los controles

Si ya has jugado con otros títulos de la serie, la tercera entrega no te cogerá por sorpresa. Su planteamiento es virtualmente idéntico. Se trata de convertirse en un consumado malabarista del *skate* aprendiendo y ejecutando a la perfección los centenares de movimientos que tienes a tu alcance. O, mejor aún, combinando de forma creativa los movimientos básicos para multiplicar tus puntos.

Encontramos los habituales modos de prácticas, niveles simples o campeonato. En este último, sigues una trayectoria profesional y vas disputando torneos y superando objetivos concretos. La magia de *THPS3* radica en la modélica configuración de sus controles, que son muchos, pero que, aun así, pueden dominarse de forma natural a base de intuición y práctica.

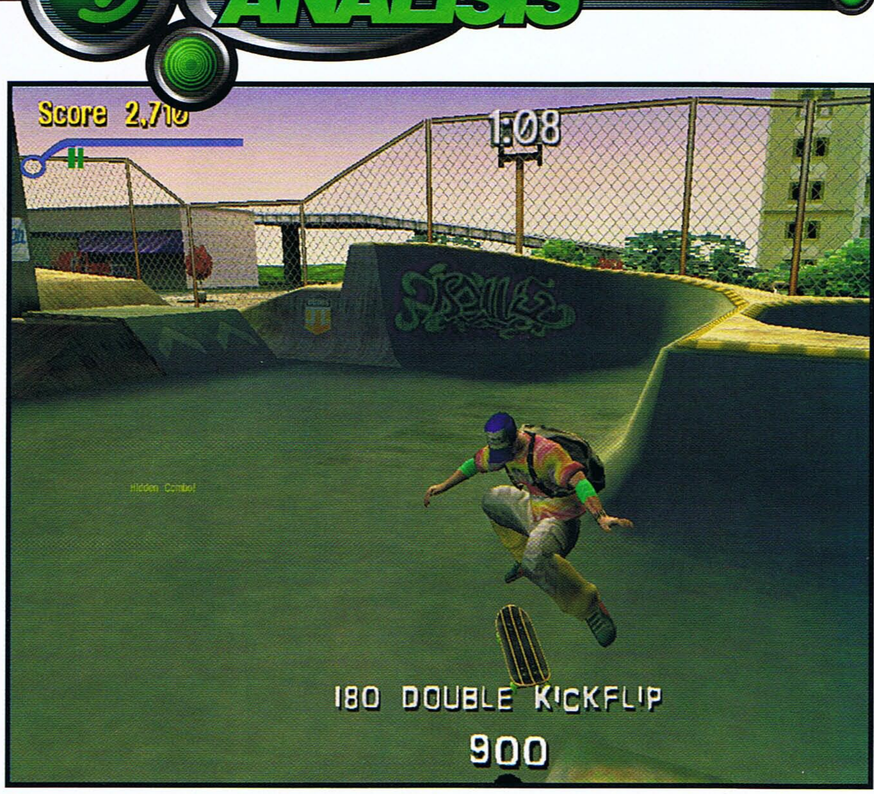
Mientras se carga el programa, puedes disfrutar de un vídeo en el que la docena de auténticos genios del *skateboard* presentes en el juego hace gala de sus habilidades. La inclusión de escenas reales se ha tratado con esmero, ya que, a medida que vas progresando, accedes a nuevas y apasionantes imágenes de gran calidad estética. No faltan grandes porrazos, apuestas, tributos, recuerdos históricos ni los diseñadores del programa metidos en faena.

El planteamiento es idéntico al del resto de la serie, pero incluye apetecibles extras

La calidad de imagen y sonido es muy buena, aunque sea a costa de recortar en exceso el perímetro de visionado. Pese a su utilidad, los recién llegados preferirán las fases de entrenamiento a modo de clases, aunque cuentan con el inconveniente de no haberse traducido ni las voces ni los textos, sólo el manual. Menos mal que no resulta complicado hacerse con los mandos.

Hay muchos secretos: nuevos personajes, tablas, diseños, equipamiento y niveles inicialmente inaccesibles. Y han escondido otros cuatro niveles realizados con exquisito gusto y ambientación muy diversa, desde fantasías extraterrestres a un viaje en trasatlántico.

El desarrollo del programa prosigue la línea establecida por la serie, en la que se recogen letras, se golpean objetos, se alcanzan puntos de difícil acceso o se realizan series de piruetas que conforman una lista de objetivos. Todo para superar los niveles, sumando puntos sin parar.



Con tanto tubo y desnivel junto, es difícil no aprovechar la ocasión de lucirse.

Sube muchos enteros la interacción con el entorno, a modo de pequeñas aventuras, a cuál más divertida. Saltar por encima de la chica que toma el sol en su tumbona, acariciar el techo de un vehículo en movimiento o convencer a varios espectadores de que eres inigualable son algunas de las muchas cosas que puedes hacer teclado en ristre.

En cuanto a los movimientos, poco restaba por añadir a los de *THPS2*, pero algo nuevo hay. Ahora es posible realizar reversos y continuar hilvanando piruetas que disparen el multiplicador de tu puntuación. Aprender a realizarlo y controlar el *tempo* de cada movimiento es vital para convertirte en todo un campeón.

Eso sí, a la abundancia de metros cuadrados de cada mapa, con rampas, medios tubos, muros, objetos, escaleras, calles, viviendas o monumentos, hay que sumarle el buen criterio en la colocación de los mismos. No te das cuenta de inmediato, pero se aprecia con claridad tras unos días de juego que cada cosa está en su lugar por algo.

Algunos de los escenarios están situados en puntos más o menos exóticos del planeta. Por supuesto, recogen la imagen algo tópica que la mayoría de nosotros tenemos de ellos, pero si no te seduce este exotismo de salón, siempre puedes recurrir al editor, que es muy fácil de usar. Con él, puedes crear nuevas zonas partiendo de cero o modificar las existentes.

Permitir al usuario hacerse el juego a medida es ideal, porque a la proliferación de nuevos niveles en Internet se añade la edición de los personajes (masculinos y femeninos). Rostro, ropas, colores, diseños, cascos, rodilleras, calzado, coderas e incluso tatuajes pueden ser alterados para que puedas sentirte identificado con el personaje que ves rodar por la pantalla.

¿Vuela Tony en Internet?

Al margen de la opción de jugar por turnos en un mismo PC, el programa incluye un amplio abanico de opciones multijugador. Gearbox ha sacado mucho partido a su amplia experiencia en juegos on line para que estas opciones sean mucho más que un simple complemento.

Muchas de ellas ya se han visto en otros programas, como el modo dominación o el de capturar la bandera, propios de los arcade de acción en primera persona. Tampoco son nuevas las opciones del rey de la colina, la de coger un objeto y escapar de los demás (*1nsane*) o la de enlazar piruetas puntuadas por un jurado (*Motocross Madness*). Quizá la opción Graffiti, en la que vas pintando el escenario a tu paso, sea la mejor.

Aun así, la falta de originalidad de la mayoría de estos modos no les quita un

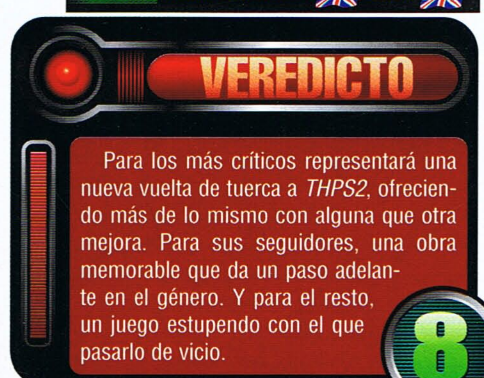
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +16)
Mínimo: PIII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN 8 — Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés



VEREDICTO

Para los más críticos representará una nueva vuelta de tuerca a *THPS2*, ofreciendo más de lo mismo con alguna que otra mejora. Para sus seguidores, una obra memorable que da un paso adelante en el género. Y para el resto, un juego estupendo con el que pasarlo de vicio.

8

PRECEDENTES ILUSTRES

Si *Tony Hawk's 3* despierta tu sed de deporte extremo, aquí tienes una pequeña selección de títulos con los que podrías saciarla.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



El primero de la serie que pasó a compatibles. Comparado con *THPS3*, se queda atrás técnicamente y por la falta de opciones on line, pero es una buena opción disponible ahora a bajo precio.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

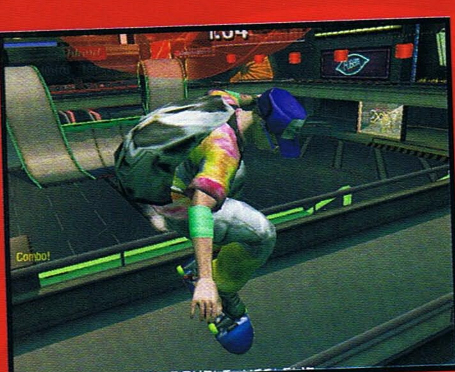


De los mismo autores de *Tony Hawk*. Viene a ser su equivalente para bicicletas. Divertido, pero no tanto como los skateboards. Supera claramente el *Dave Mirra Freestyle BMX*.

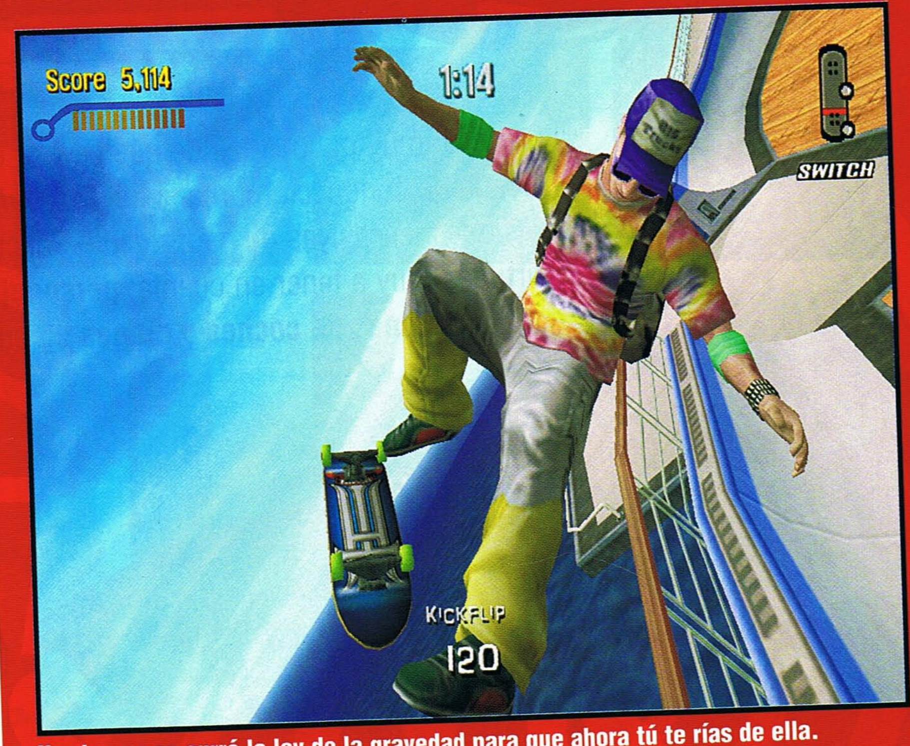
PEPSI MAX EXTREME SPORTS



Es otra conversión de consolas realizada con eficacia y buen tino. Cojeaba por la ausencia de modos multijugador, pero sus seis prácticas extremas contra deportistas de élite son apasionantes.



Algunos niveles tienen un diseño sorprendente, como el de este Neo-Tokio.



Newton no se curró la ley de la gravedad para que ahora tú te rías de ella.

ápice de adicción, sobre todo en LAN, ya que al conectarnos a los servidores on line de GameSpy hemos experimentado varios problemas, posiblemente atribuibles al juego. Faltan errores que depurar y se producen cuelgues, aunque Gearbox ha prometido parchearlos lo antes posible.

Magnificencia gráfica

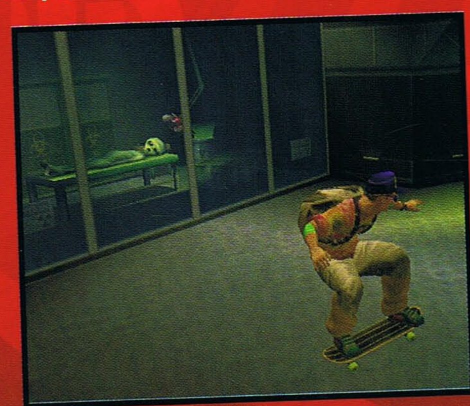
En cuanto a la impresión visual, *THPS3* es más que notable. Dispones de varias cámaras con las que seguir a tu *skater*, desde lejos para ganar perspectiva o pegado a su espalda para vivir cada segundo intensamente. En las imágenes, verás que el tamaño del personaje es enorme, lo que tiene más mérito al comprobar la suavidad de los movimientos y su velocidad de ejecución.

Con el editor puedes crear nuevas zonas partiendo de cero o modificar las existentes

Hay problemas con algún punto de vista, particularmente en las esquinas y muros (el sempiterno *clipping*) y a veces se aprecia una baja definición en gráficos y texturas que conllevan la aparición de molestos píxeles, sobre todo en las sombras. En contrapartida, el rendimiento en imágenes por segundo es bastante alto.

Los efectos de sonido no están mal, particularmente los referidos al chirriar de las ruedas y los tortazos que te das contra suelo, agua, escalones, vallas, gente y casi todo lo que se interponga en tu camino. La música es otro cantar, porque como es tradicional se han incorporado decenas de temas cañeros muy en la línea del programa. Algunos corren a cargo de grupos muy conocidos, como Red Hot Chili Peppers o Ramones, otros menos, pero todos con la suficiente calidad como para conformar una banda sonora más que digna. Puedes alterar el orden de su reproducción, eliminar los que menos te convenzan o usar tus propios archivos sonoros (mejor imposible).

En cuanto a la valoración global, debo confesar que esperaba un poco más del programa pese a sus incuestionables virtudes. Su desarrollo es sencillo y puede acabar resultando repetitivo. También se echa en falta la opción de disputar competiciones contra *skaters* manejados por la IA en tiempo real y es una pena que a última hora se hayan eliminado las repeticiones. Estas ausencias, los pequeños errores de programación, la barrera del idioma y el alto precio evitan que *THPS3* obtenga una nota mayor. Pero no te lleves a engaños: hablamos del mejor juego de deportes extremos hasta la fecha.



Me habían dicho que pasaría por lugares inverosímiles pero, ¿eso no es un alien?



Cuando asciendas una rampa a gran velocidad, verás lo lejos que queda el suelo.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Pixelogic Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 32,95 €

Curioso: muy poco antes de que cayese en mis manos este divertido arcade de conducción urbana, vi ***The Italian Job*** en una de aquellas sesiones televisivas de madrugada. Película y juego comparten modestas virtudes muy a tener en cuenta: **personajes con carisma, trepidantes persecuciones de coches y planes ejecutados a la perfección**.

HNP 729G

GPF 146G

Por S. Sánchez

El argumento del juego es idéntico al de la película en que se basa. Eres el responsable de reclutar un equipo de profesionales del robo y la conducción suicida con los que deberás asaltar un furgón blindado y darte a la fuga por las calles de Turín. Aunque el golpe final tenga lugar en la ciudad italiana, la primera parte del juego transcurre en Londres.

La campaña individual, compuesta por 16 misiones, constituye la esencia del juego. En ella, Pixelogic Studios ha sacado un notable partido a la licencia cinematográfica, tanto en lo que se refiere a ambientación como en la forma escrupulosa y sistemática en que debes planificar los pasos que das en el juego. A ti te corresponde el papel de Charlie Croker (Michael Caine en la película), protagonista y narrador de todo lo que va sucediendo.

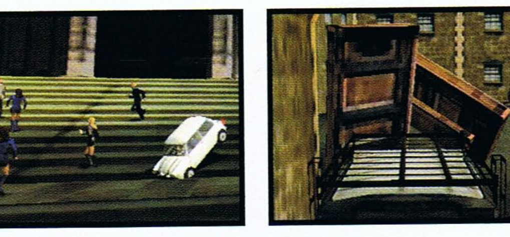
La curva de la felicidad

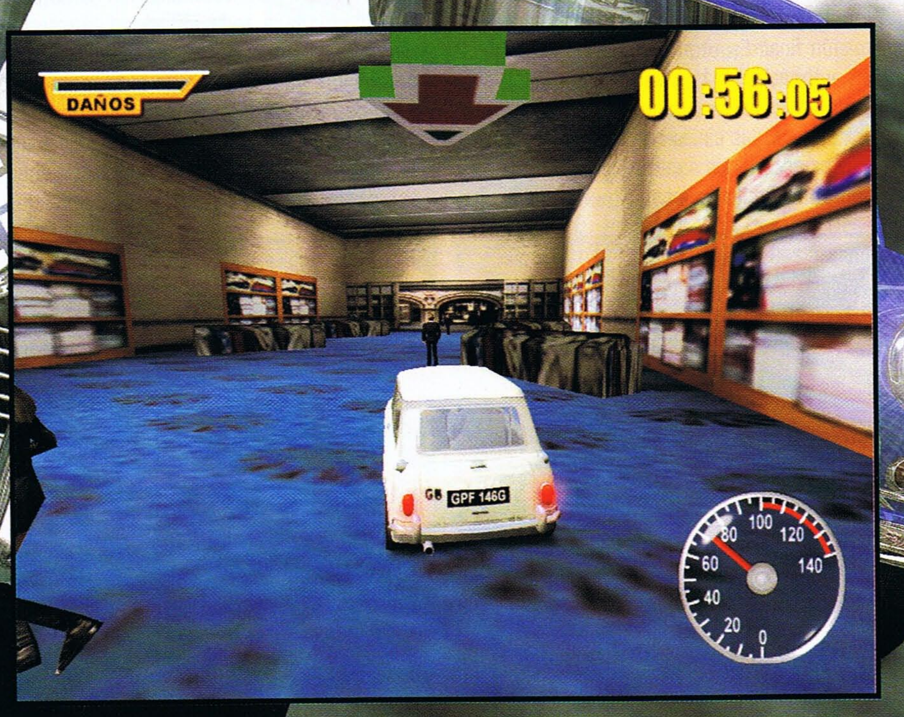
El juego está traducido al español, aunque el doblaje resulta, además de algo inapropiado, realmente cómico. Si esta comicidad es voluntaria o no, tal vez nunca lo sabremos, pero en mi caso era un aliciente más para ir completando las misiones y ver con qué absurdo comentario me sorprendían los personajes. La palma se la lleva Lorna, novia de Charlie, con su forma inimitable de decir "Mira, Charlie, soy la reina de las compras".

Otro detalle curioso es que las calles de *The Italian Job* no están pobladas por la habitual galería de estilizados personajes, dignos de la pasarela Gaudí. Por una vez, disfrutas con la presencia de un auténtico ejército de gordos, o al menos gente en la que se notan los efectos de la llamada curva de la felicidad, propia de una sociedad moderna que vive en la abundancia. La lástima es que, además de estar gordos, parecen clonaciones de dos o tres modelos de personaje, ya que el juego no destaca precisamente por su pulcra atención a los detalles secundarios.

Algo parecido pasa con los gráficos: los escenarios se dibujan bruscamente a medida que avanzas con tu coche y papeles de periódico surgidos de la nada se levantan del suelo para saludar tu paso por las calles a velocidades de vértigo.

The ITALIAN JOB



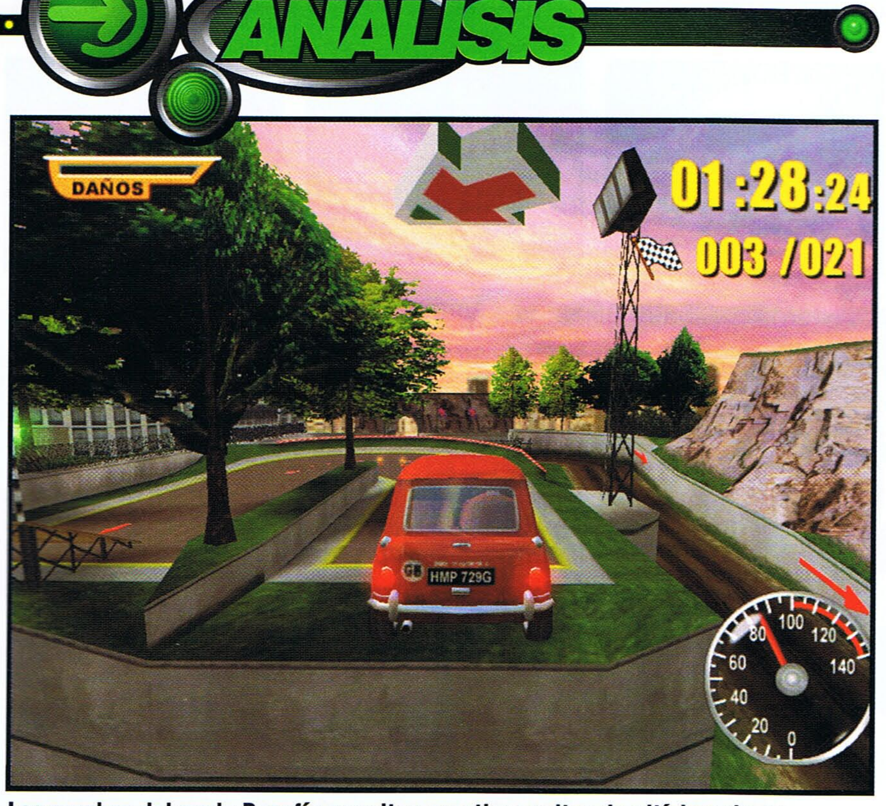


EN MINI POR ITALIA

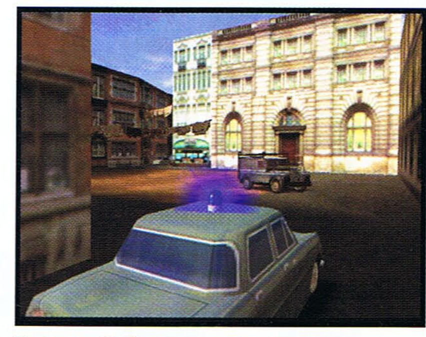


La película *The Italian Job*, conocida en nuestro país como *Un trabajo en Italia*, se estrenó en 1969. Su reparto lo encabezaban actores ingleses tan conocidos como Michael Caine, Benny Hill o Noel Coward. Desde entonces, viene siendo considerada un pequeño clásico del cine británico y una de las películas de referencia en lo que a persecuciones de coches se refiere. Resulta especialmente modélica la que cierra la película, una larga escena de delirios automovilísticos en que tres mini son utilizados para escapar de Turín. Está previsto que en verano del año que viene se estrene un remake.

Tampoco refuerza la sensación de realismo la imposibilidad de atropellar peatones (queriendo o sin querer), por muy rápida y desordenadamente que circules. Además, no puedes disparar a tus enemigos y tu vehículo no sufre daños aparentes: sólo pierde las ruedas en situaciones extremas, cuando ya está al borde del desguace. Visto el panorama, sorprende que un juego tan de guante blanco esté catalogado para mayores de 13 años. Lo único que puede considerarse políticamente incorrecto son



Las pruebas del modo Desafío permiten practicar saltos de altísimo riesgo.



Estos policías no son lumbreras, pero si no corres, te atrapan.

algunas líneas de diálogo y el hecho de que lo protagonicen un atajo de maleantes, por sofisticados e inofensivos que éstos sean.

Por suerte, *The Italian Job* es algo más que gráficos, diálogos y modelos de daños. Ante todo, se trata de un juego de carreras. Y uno de los más divertidos que he jugado últimamente. Las 16 misiones de la campaña se hacen algo cortas, pero resultan variadas e interesantes pese a basarse en pequeñas variaciones de la clásica forma "ve desde este punto a ese otro en un tiempo limitado". Las claves de esta sensación de variedad hay que buscarlas en la gran cantidad de vehículos que usas en las misiones y en los objetivos que se te van asignando.

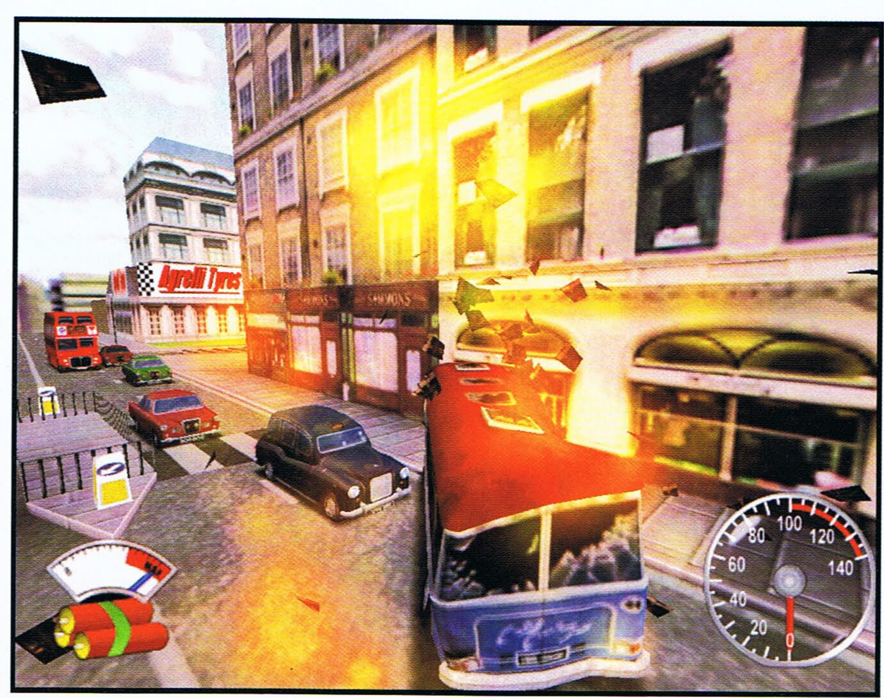
En cada misión accedes a un nuevo tipo de vehículo, aunque no eres tú quien elige, sino que depende del argumento. Por ejemplo, en una de las misiones debes robar un todoterreno imprescindible para superar la misión final. En otra, transportas explosivos en autobús: el más mínimo golpe hace que parte de tu carga explote y deje aparatosos cráteres por las calles de Londres.

Los escenarios son muy grandes y con el tiempo te familiarizas con algunos atajos que pueden ser muy útiles en determinados momentos. En algunas fases, el juego recuerda notablemente a *Midtown Madness*, sólo que esta vez los modelos que conduces son de los años 60. La física de todos los coches es distinta y te llevará unos segundos adecuarte a cada uno de ellos. De hecho, su control es muy intuitivo y eficaz, algo esencial que permite hablar de un muy buen juego de carreras. Si no fuese así, esquivar el tráfico que viene de cara y meterte en callejones a la velocidad que lo haces en *The Italian Job* resultaría prácticamente imposible.

Kamikazes al volante

La inteligencia artificial se encarga del resto de vehículos que forman parte de tu banda así como de los de la policía y la mafia. En el primer caso, no hay problema. Todo está calculado al milímetro. Verás cómo el automóvil amigo que te indica el camino a seguir circula a toda velocidad sin sufrir ningún accidente y tomando las curvas a la perfección, ya que sigue en todo momento un recorrido predeterminado. Pero la cosa cambia con los coches rivales, que no siguen otra directriz que perseguirte y chocar contra ti para destrozar tu coche. En





Conducir con un autobús lleno de explosivos debe ser una infracción gravísima.



El todoterreno te permite entrar en la prisión y salir con un miembro más en tu equipo.



Las barreras policiales son un auténtico lujo. Se trata, claro está, de pisar a fondo.

consecuencia, se quedan encallados muy a menudo y cometen absurdos errores de conducción que sólo se explica por su desmadrado estilo kamikaze.

De todas maneras, la presencia de esta jauría de cafres sobre ruedas le da al juego un ritmo electrizante. A su acoso continuo hay que añadir los múltiples obstáculos que infestan el escenario, ya sean rampas o zonas que obligan a conducir de una forma especial. Al pasar sobre las rampas, la perspectiva de la cámara cambia para que veas con detalle el salto que estás realizando, pero sin llegar a perder el control del coche. El aire de brutal persecución cinematográfica está plenamente conseguido.

Tanto las misiones como los vehículos que utilizas en ellas son muy variados

Además del espectacular modo campaña, en *The Italian Job* se incluyen opciones que permiten disfrutar del juego una vez finalizadas las 16 misiones. En la llamada Puntos de Control, tienes que completar un recorrido fijado en un tiempo límite, mientras que el modo Destructor te sumerge en una batalla automovilística en pleno centro de la ciudad que selecciones. Objetivo: destrozar el mayor número posible de coches rivales.

En cuanto al Recorrido Libre, es perfecto para familiarizarte con las calles que debes recorrer en las misiones del juego. En él puedes descubrir algún minijuego que te da acceso a un coche secreto si consigues completarlo. El modo Desafío es también muy interesante, ya que se te presentan una serie de pruebas que ponen al límite tus habilidades de conducción. En cuanto a opciones multijugador, te permiten jugar en los modos Desafío, Destructor y Puntos de Control con hasta siete jugadores más, aunque las opciones que ofrece *The Italian Job* parecen mucho más aptas para jugarlas en solitario.



No hay terreno que se le resista a este versátil mini.



En saltos especiales, la cámara cambia de ángulo para que lo disfrutes aún más.

ESOS AUTOS LOCOS

Existen notables diferencias de comportamiento entre los vehículos disponibles, aunque todos ellos ofrecen una extraordinaria experiencia de juego. Estos son los juguetes sobre ruedas que mejor impresión nos han causado.

EL COCHE DEL EMBAJADOR
El primer vehículo que pilotarás y tal vez uno de los mejores. Es rápido, robusto y reacciona bien en las curvas.

TODOTERRENO
Es el vehículo ideal para embestir sin contemplaciones. Su robustez evita que los daños en las colisiones sean graves.

AUTOCAR
Es todo un placer conducirlo, aunque es lógico que no ofrezca muchas ventajas en cuanto a velocidad y maniobrabilidad.

FURGONETA
Sólida y veloz. Se le atragantan bastante los baches, así que ten cuidado con meterla según en qué sitios.

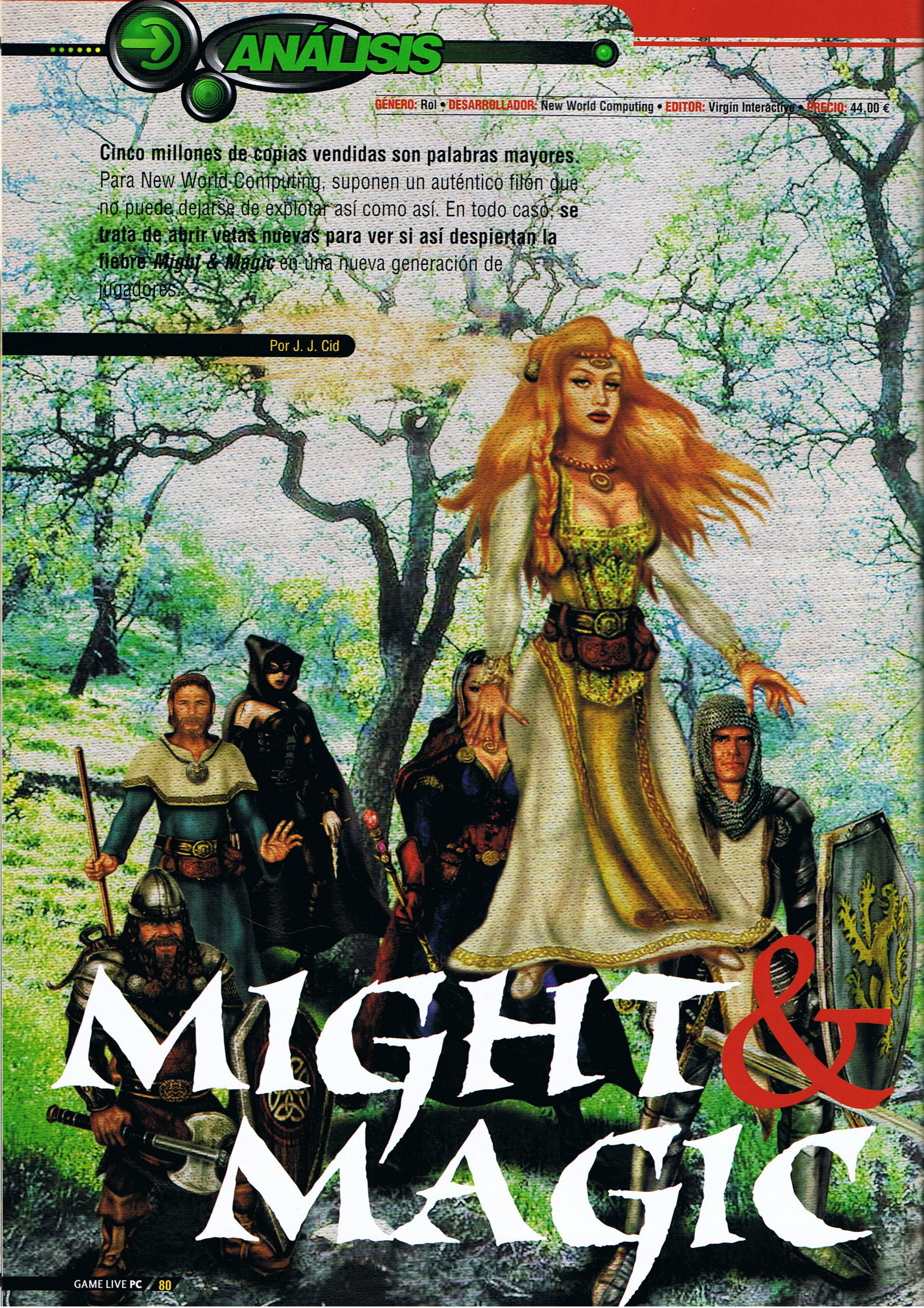
MINI
Puedes conducir varios de ellos durante el juego. Tan rápidos como frágiles, son ideales para misiones contrarreloj.

COCHE DE POLICÍA
Sólo está a tu alcance en las misiones libres. Incluso puedes hacer sonar la sirena, aunque no sirva de nada.

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: New World Computing • EDITOR: Virgin Interactive • PRECIO: 44,00 €

Cinco millones de copias vendidas son palabras mayores. Para New World Computing, suponen un auténtico filón que no puede dejarse de explotar así como así. En todo caso, **se trata de abrir vetas nuevas para ver si así despiertan la fiebre *Might & Magic*** en una nueva generación de jugadores.

Por J. J. Cid





Las ocho entregas anteriores de *Might & Magic* ya ofrecían casi todo lo que un buen aficionado al rol puede desear. Tal vez su defecto más llamativo era el pobre acabado técnico: pese al tiempo transcurrido (veinte años desde el primer *Might & Magic*), seguía siendo una auténtica exhibición de sobriedad gráfica y desinterés por la evolución tecnológica. Pero el caso es que, técnica y gráficos al margen, no se me ocurría en qué iba a superar esta novena entrega a las ocho anteriores. El diseño del juego estaba bien como estaba, aunque reconozco que podría llegar a desesperar a los usuarios menos pacientes. La serie acumula unas ventas totales de cinco millones de unidades, pero las últimas entregas han contribuido más bien poco a esa cantidad. Estaba claro que cualquier intento razonable de acercar este noveno capítulo al gran público debía pasar por dinamizar un poco el desarrollo del juego. Pero no mucho, sólo lo justo para atraer un buen puñado de nuevos usuarios sin perder el favor de los seguidores de toda la vida.

Nuevos aires para un clásico

Los anunciados cambios se traducen en que por fin podemos jugar a un juego *Might & Magic* completamente en 3D. Para ello, se ha utilizado una versión modificada del prestigioso motor LithTech.

El resultado final es aceptable, aunque ni mucho menos para tirar cohetes. A la representación del entorno le sobran ángulos antinaturales y las texturas utilizadas en los decorados son de muy baja calidad. Por su



IX

LOS PRIMEROS PASOS

Para los usuarios menos acostumbrados a lidiar con esta clase de juegos, el principio suele ser la parte más delicada de la aventura. Si eres de los que necesitan un empujoncito inicial, aquí va una pequeña guía para principiantes.



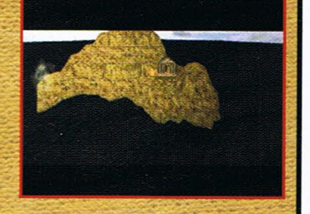
1 En la fase de creación de personajes, elige un grupo equilibrado. Selecciona bien las razas, ya que cada una es propensa a una profesión en particular.

2 El tutorial no es imprescindible, pero sí muy recomendable. En él aprenderás cómo moverte y realizar las acciones más comunes del juego.

3 Una vez en el juego en sí, elimina unos cuantos enemigos y avanza en línea recta hasta el barco. Prepárate para un viajecito animado una vez subas en él.



4 Después del naufragio, tienes que averiguar cómo salir de la isla de Ashes. Busca a Yrsa, quien te propondrá una misión. Complétala y ve a hablar con Forad Darre.



5 Acaba con unos cuantos esqueletos, utiliza la llave que te dio Darre y usa el libro mágico. De momento, abstente de entrar en las ruinas Verhoffin.



6 Ya has conseguido salir de la isla. Ahora comienza la aventura de verdad. Ve corriendo al entrenador de Sturmford City y sube el nivel de tus personajes.

parte, los efectos de los hechizos y los producidos por las fuentes de iluminación están a la altura de los juegos de hace uno o dos años. Además, la representación de los efectos climáticos y las fases solares tampoco logran llamar la atención y se limitan a cumplir sin mayores alardes.

En resumidas cuentas, el resultado está a la altura de lo que pudo ser y no fue la octava parte, pero no es aceptable teniendo en cuenta lo mucho que se esperaba de esta novena. Los gráficos vuelven a parecer notablemente desfasados, aunque esta vez no sea tan evidente como en anteriores entregas.

Ambientes conocidos

La aventura arranca entre incertidumbres: poco o nada sabes sobre los objetivos del juego. Según avanzas, vas descubriendo que se trata de unir a los seis clanes de Chedian para que se enfrenten unidos a la amenaza de las hordas de Beldonian. Para ello, tienes que visitar uno por uno a los jefes de estos clanes y convencerles de la conveniencia de sellar la alianza. No resulta fácil, ya que cada facción pone sus condiciones y tú debes satisfacer los deseos de los caprichosos líderes Chedian.

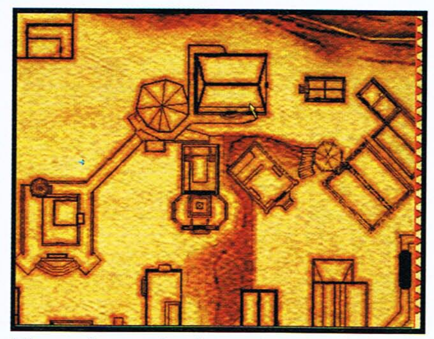
En la práctica, eso supone hacerte cargo de una serie de misiones que constituyen el hilo principal del juego y resultan imprescindibles para seguir avanzando. A su vez, existen pequeñas misiones secundarias que te ofrecen los distintos personajes que vas encontrando. Las misiones de este segundo tipo no son imprescindibles para completar el juego, pero sí ayudan a conseguir un personaje de nivel suficiente para enfrentarse a los monstruos más poderosos. En varias ocasiones, la progresión en la aventura queda bruscamente cortada porque topas con personajes invencibles para tu nivel, así que acumular unos cuantos puntos realizando misiones en teoría prescindibles se vuelve de lo más necesario.

Durante la aventura, manejas un grupo de cuatro héroes a los que se pueden unir hasta tres seguidores siempre que puedas pagar por sus servicios. Se trata de una ayuda cara pero útil, ya que pueden tomar parte en los combates e incluso mejorar algunas habilidades del grupo.

Los personajes van superando niveles en función de la experiencia adquirida. Cuando alcanzas un nivel determinado, se hace necesario buscar a un entrenador y pagarle una cantidad para que la mejora de las características del personaje se haga







Tienes la suerte de contar con mapas de todas las zonas.



El descanso del guerrero. Unas copichuelas y vuelta al tajo.


Aunque no son muy difíciles de derrotar, estos diablillos causarán algún que otro dolor de cabeza.


Estos bárbaros no deberían ser rival para héroes armados hasta los dientes.

efectiva. Existen cinco habilidades de armas, tres de armaduras, cinco de magia y ocho especiales, y la mejora de dichas habilidades sólo es posible si encuentras a los maestros de esas ramas. Elegir bien el progreso de cada jugador es de vital importancia para el transcurso del juego.

Algo descafeinado

El diseño del juego y la forma en que progresan los personajes son muy similares a las anteriores entregas. Los cambios que afectan a la jugabilidad se notan sobre todo en que se ha reducido algo el grado de libertad de juegos anteriores. Ahora son pocas las situaciones en las que te quedas sin saber cuál es el siguiente paso a seguir. Todas las misiones están pensadas para que las superes en un orden establecido.

Los anunciados cambios en la saga se traducen en que por fin podemos jugar completamente en 3D

La dificultad general del juego también se ha rebajado sensiblemente. Los enemigos ya no aparecen en número desmesurado, aunque en su favor hay que resaltar que han mejorado su inteligencia artificial y que no actúan como kamikazes incontrolados.

Los combates son ostensiblemente más cortos, tanto si optas por jugarlos en tiempo real como si lo haces por turnos. Al comienzo del juego, puedes recurrir al tiempo real para que el juego resulte algo más dinámico, pero hacia el final se hace imprescindible recurrir al más reflexivo sistema de turnos.

La interfaz también ha sufrido importantes modificaciones. En pantalla sólo aparecen los retratos de los personajes, la brújula y poco más. Para realizar las diferentes acciones debes recurrir al teclado, porque el uso del ratón queda limitado al acceso a las diferentes pantallas informativas.

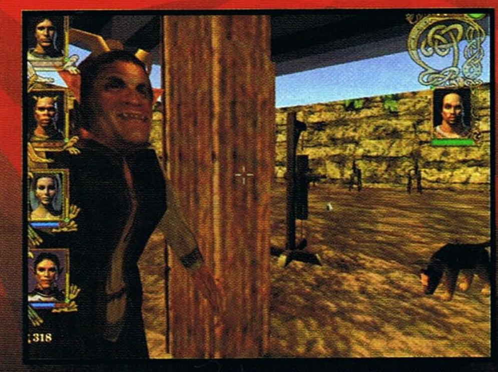
La hoja de personaje ha sido la que peor parada ha salido de estos cambios. La gestión de inventario es casi nula, ya que no existe diferencia de tamaño entre los objetos. También se ha simplificado la representación de los héroes: ahora ya no ves representadas las piezas de equipo que has conseguido para ellos. Una lástima, porque las pantallas de la octava entrega resultaban mucho más vistosas e intuitivas.

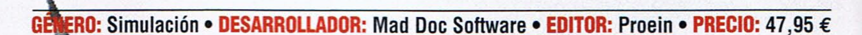
No hay nueve sin diez

La sensación que produce jugar durante varias horas a *Might & Magic IX* es que sus desarrolladores han vuelto a quedarse a las puertas de crear un gran juego. La anunciada mejora gráfica al final se ha quedado en un mero cambio de apariencia sin apenas repercusión real en el juego. Además, los cambios en la jugabilidad tal vez atraigan a nuevos jugadores, pero también es probable que no sean bien recibidos por los incondicionales de la saga. Hay que reconocer que, al menos, el juego ha ganado en intensidad, ya que apenas hay tiempos muertos, y eso justifica en parte que sea sensiblemente más corto que sus predecesores, alrededor de sesenta horas.

Como era de esperar, no existe ningún tipo de opción multijugador. Puede que este tipo de títulos no se presten bien a la experiencia de juego colectivo, pero no estaría de más que al menos lo intentaran. Tal vez nos llevaríamos una sorpresa. En fin, que este nuevo *M&M* deja una sensación parecida a la que produjo *Might & Magic VIII: Day of The Destroyer*. No está mal, pero sigue sin ser el juego definitivo que llevamos tantos años esperando.


La mejora gráfica con respecto a su antecesor es más que evidente.

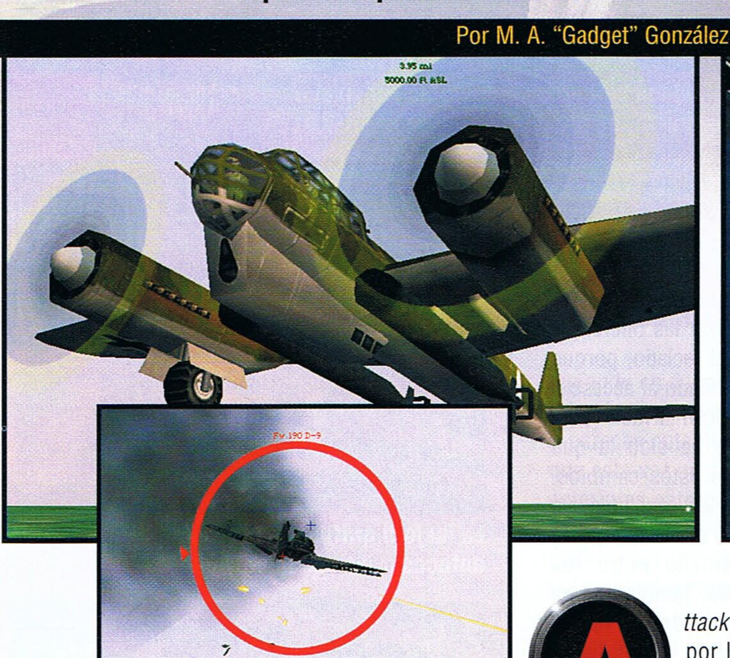

Contar con los servicios de este tipejo te puede salir por un riñón.

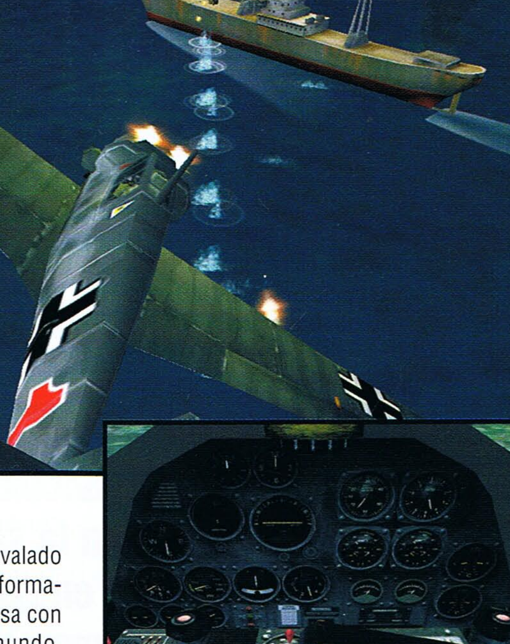


Jane´s ATTACK SQUADRON

La guerra del 39 vuelve a campar a sus anchas por el cielo virtual. Cada vez son más las compañías que se atreven a editar su simulación de combate ambientada en el más feroz conflicto del siglo XX. Y **Mad Doc Software no ha querido quedarse atrás.**

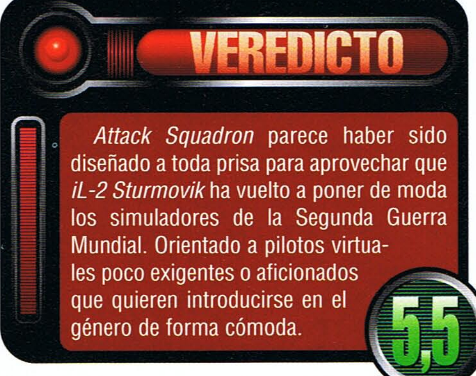
Por M. A. "Gadget" González





Los paneles, como éste del P-38J, están bien reproducidos, pero son de difícil lectura.





Attack Squadron viene avalado por la compañía de información técnica y de defensa con más prestigio del mundo, Jane's, aunque no está a la altura de anteriores simuladores que llevan su marca. Es sintomático de sus pretensiones que el programa esté presentado en una sencilla caja de plástico, con un escueto manual en castellano y una tabla con los comandos y referencias del teclado.

Las opciones que se nos ofrecen al arrancar el programa son: misión única, misión rápida, multijugador, vuelos de instrucción y campaña. Dispones, además, de un apartado de referencia, que incluye fichas técnicas con información muy detallada, propia del sello Jane's.

En cuanto a la oferta total de aviones que se pueden pilotar, consiste en once cazas y un bombardero (durante el juego aparecen otros dos bombarderos que no se pueden pilotar). Debido a la (relativa) escasez de aviones disponibles, el número total de misiones programadas es limitado. Sin embargo, con la instalación se incluye también un editor de misiones y otro de modelos físicos, aunque no vienen documentados y debes conseguir el manual del de misiones desde www.xicat.com.

Modos al uso

Al lanzar una misión rápida, se te presenta un menú donde puedes escoger el objetivo y el marco de las operaciones, la situación táctica, las condiciones de luz y tanto el tipo como el número de aviones de cada bando. En estas misiones se empieza ya en el aire, así que tus preocupaciones van poco más allá de encontrar el objetivo y disparar.

Por el contrario, en las misiones únicas y en las campañas, tienes un objetivo predefinido en un briefing y empiezas en un aeródromo, alineado en pista y con el motor parado. En estas misiones, vuelas junto a compañeros dirigidos por la CPU, siguiendo una ruta preestablecida. Invariablemente, cuando estás próximo al objetivo, se te presentan dificultades en forma de cazas de defensa, artillería antiaérea o de cualquier otro tipo. Es de destacar lo original del sistema de navegación. En él, no se



marcan rumbos, sino grados de desviación sobre la ruta programada. Una flecha te indica en qué sentido debes virar para permanecer en curso.

Ciñendo la maniobra

El sistema de sonidos y efectos cumple, aunque no destaca especialmente. Todos los sonidos son en 3D, pero se han omitido fuentes tan importantes para un piloto como el viento o los esfuerzos estructurales.

Los gráficos están descaradamente desfasados. Recuerdan más a simuladores on line de hace unos años, como *WarBirds* o *Aces High*, que a productos elaborados más recientemente, como *iL-2 Sturmovik* o *Combat Flight Simulator 2*. Los aviones y objetos han sido modelados con un reducido número de polígonos, lo que en ocasiones les da un aspecto extraño. Además, el panel de cada avión está reproducido de forma fidedigna, pero su lectura resulta muy difícil. Para compensar este defecto, se han añadido unas líneas de texto con información básica en la parte inferior izquierda de la pantalla.

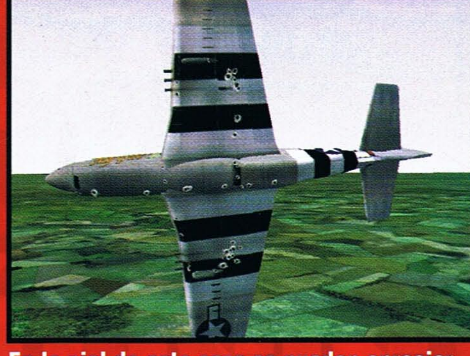
En el aspecto gráfico, hay que puntualizar que la paleta de colores empleada da unas tonalidades extrañas a los objetos representados, al paisaje y a la misma luz ambiente. La ventaja de tanta simplicidad es que el programa se ejecuta correctamente en equipos modestos.

En cualquier caso, el programa tiene un claro defecto en los modelos físicos, que cruzan descaradamente la línea roja que separa la simulación del arcade. Con todas las opciones de realismo al máximo, todavía es posible realizar proezas inauditas, como volar con toda normalidad un P-38J sin las semialas exteriores o vencer en un combate de energía a todo un Fw.190D-9 con un modesto Spitfire Mk.IX cargado con dos bombas de 500 libras. Para nuestra sorpresa, encontramos en el panel de realismo una opción rotulada como "Arcade Physics" que ni nos hemos atrevido a activar en vista del modelo de vuelo presentado como normal.

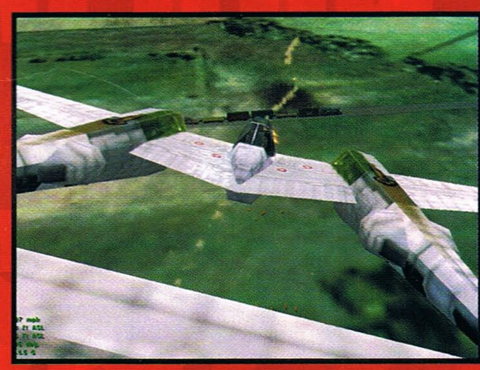
Los modelos físicos cruzan con descaro la línea roja que separa la simulación del arcade

La inteligencia artificial de los aviones dirigidos por la CPU deja también bastante que desear, aunque realiza un buen papel en los vuelos en formación, dando una sensación bastante realista y agradable. Además, a pesar de que incluye detalles interesantes, a esta simulación no le faltan bugs.

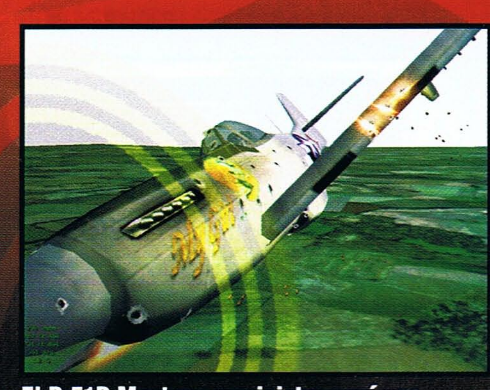
Attack Squadron es un programa sin muchas pretensiones y orientado hacia los consumidores que se quieran iniciar en este hobby. La verdad es que sorprende ver el nombre de *Jane's* relacionado con un producto de este tipo.



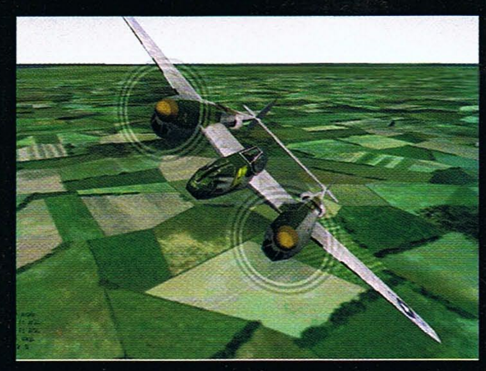
En la piel de este caza se pueden apreciar las cicatrices del combate.



Poco puede hacer el tren contra el ataque del Lightning.



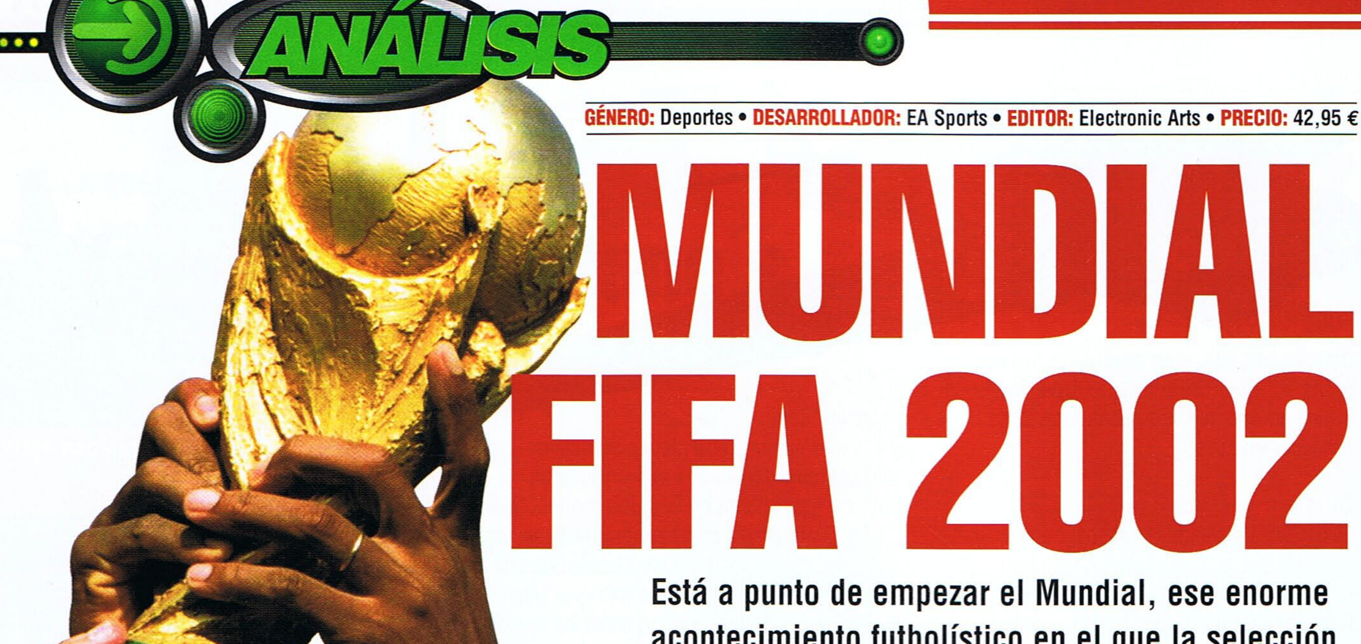
El P-51D Mustang suministra aquí una buena dosis del calibre 50.



Las texturas no están a la altura de otros simuladores aparecidos últimamente.



El Spitfire Mk.IX puede emplearse como cazabombardero.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 42,95 €

MUNDIAL FIFA 2002

Está a punto de empezar el Mundial, ese enorme acontecimiento futbolístico en el que la selección española siempre parte como favorita y nunca se come una rosca. Tal vez Camacho consiga romper la maldición, pero antes que él serás tú quien tenga la oportunidad de hacerlo con *Mundial FIFA 2002*.

Por A. Jiménez

El reciente debate en la sección de correo de nuestra revista no ha hecho más que confirmar lo evidente: *FIFA* es un referente inevitable, para bien y para mal. Hay quien cada vez lo disfruta más y quien ya no le perdona ni una. Son dos bandos irreconciliables que se mantienen en sus trece contra viento y marea.

La nueva entrega, centrada en el Mundial de Japón y Corea, es la oportunidad de darle otra vuelta de tuerca a la polémica: ¿Seguimos hablando del mejor juego de fútbol de todos los tiempos? ¿Vale la pena seguir apostando por él?

Empecemos por las novedades: la nueva música orquestal es trascendente, emotiva. Y también resulta emotivo poder confeccionar alineaciones con los 25 mejores jugadores de cualquiera de los equipos clasificados. O ver los largos *videoclips* de entrevistas, comentarios, vivencias y opiniones sobre por qué éste es el deporte rey.

Cuando tus jugadores saltan al campo, la poca sangre fría que restaba en tu cuerpo es historia. Público enfervorizado, pancartas, banderas y láseres que componen un mosaico de gran colorido, comentaristas entregados y tensa calma que se refleja en los rostros de los protagonistas del choque... Y qué bien están sus caras, parecen reales.

Rueda el balón

Tras el pitido inicial, comienzan los pases al pie, desmarques, paredes, balones al hueco y ¡sorpresa! una nueva barra de control permite realizar auténticas virguerías con el balón en los pies. Además, el juego aéreo es más completo, los jugadores cargan entre sí rozando la ilegalidad, los cancerberos no encajan ni un gol desde larga distancia y la IA de los contrarios ha mejorado un poco.

El corazón se te pone en un puño cuando marcas el primer gol y asistes a la celebra-





Raúl encara, dribla, levanta la cabeza y...

¿UN GRUPO FÁCIL?

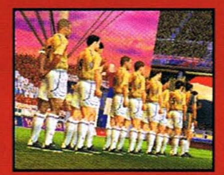
Camacho no se fía. Y con razón. No hay enemigo pequeño en la fase final de un Mundial, y por algo llevamos más de 50 años sin llegar a semifinales. ¿Haremos historia esta vez?

ESLOVENIA



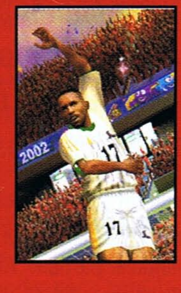
Su nombre no hace temblar, pero sí sus números: ni un partido perdido en toda la fase de clasificación. Su juego, propio de la escuela balcánica, nos pondrá las cosas difíciles el 2 de junio.

PARAGUAY



Nos aguó la fiesta en el 98 y ahora vuelven con su toque de balón, una férrea defensa y el firme propósito de pasar de fase. Con Chilavert bajo palos y Santa Cruz en punta, todo puede pasar el 7 de junio.

SUDÁFRICA



Otra selección imbatida en la fase clasificatoria: sólo cedieron un empate. Son rápidos, fuertes y su papel de víctimas propiciatorias puede darles alas en el partido del 12 de junio.





Su condición de estrella (sobre la cabeza) le permite ejecutar un potente disparo.

ción de tu jugador por todo lo alto, posando para los fotógrafos, abrazándose a sus compañeros, saludando al tendido. No te cansas de ver las repeticiones desde distintos ángulos y lo tienes claro: es bastante mejor que *FIFA 2002*. Para ti será un Mundial memorable, así que súbele un punto a nuestro veredicto.

Pero a los detractores tampoco les faltarán argumentos. Después de todo, lo han vuelto a hacer. En unos pocos meses no se puede desarrollar un producto completamente nuevo. Mejores texturas, bonitos haces de luz en los disparos a puerta, pero no sientes la magia del partido. Tardas poco en encontrar la manera de sobrepasar las defensas contrarias y las mejoras de control no son significativas.

Además, tal vez prefieras jugar con tu equipo de siempre que con selecciones nacionales y te das de bruces con fallos clamorosos, como que el portero saque desde fuera del área sin que le piten falta o que escandalosas entradas no sean ni falta.

Se ha incorporado una nueva barra de control que permite realizar virguerías con el balón

Teniendo en cuenta que cuesta un buen puñado de euros, que *Pro Evolution Soccer* es lo que da sentido a tu vida y que todo lo añadido aquí apenas llegaría para confeccionar un *pack* de expansión, lo tienes claro: no te fías más que de tus sensaciones con la demo. Para ti será un Mundial más, así que bájale dos puntos a nuestro veredicto.

Ojo al dato

Pese a todo, se trata de el único programa con licencia oficial, todas las selecciones y jugadores participantes, fechas de celebración de los encuentros y cruces previstos entre los distintos grupos. No falta ni un estadio, todos bellamente recreados, con juego diurno y nocturno, magníficos gráficos y muchas cámaras para cambiar de perspectiva. Además, puedes jugar amistosos, grabar repeticiones, descubrir secretos, configurar los niveles de dificultad, rigurosidad del colegiado, el tiempo y la velocidad del juego... O disfrutar de los siempre emocionantes partidos multijugador, ya sea en un mismo ordenador, red local o Internet.

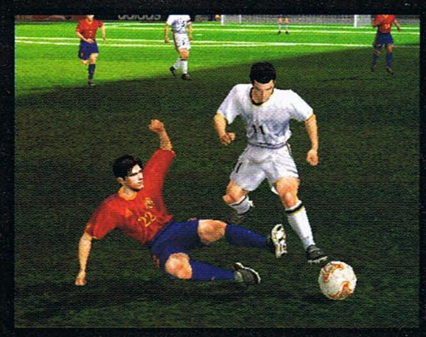
En caso de que te guste mucho el fútbol y quieras disfrutar de este deporte en PC, nuestro veredicto coincidirá plenamente con el tuyo. Nos vemos en Japón. En la final del 30 de junio.



La furia española posando para la foto de rigor. ¿Reconoces sus rostros?



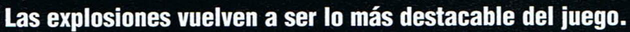
Mendieta sabe que los disparos a puerta con efecto y a media distancia son muy efectivos.



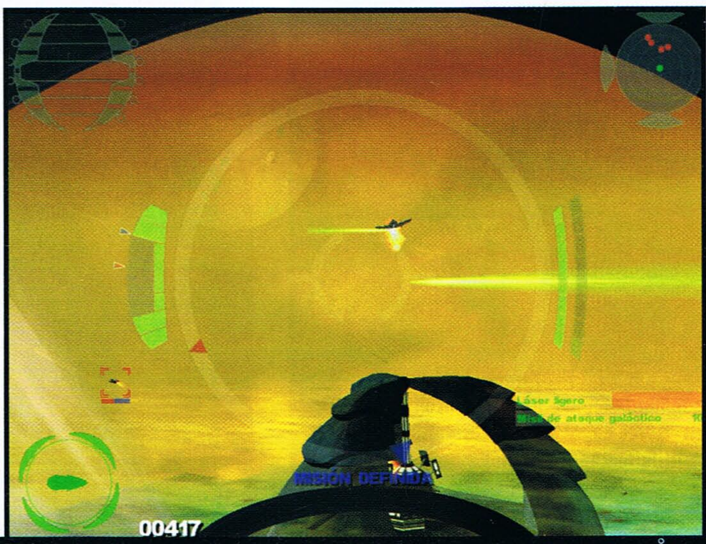
Las entradas al tobillo contrario no pueden ser más realistas...

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Rage • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 €





Las explosiones vuelven a ser lo más destacable del juego.



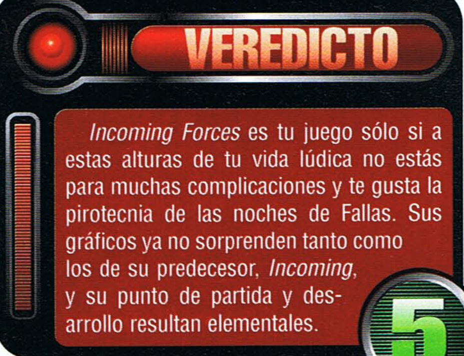
No puede decirse que el enemigo tenga naves a prueba de impactos.

INCOMING FORCES

Cuatro años hace ya desde la aparición de ***Incoming*, uno de los primeros juegos que explotaron las posibilidades de las tarjetas gráficas con el chip nVidia**. Para celebrarlo, Rage se ha marcado un tardío y más bien poco sorprendente **homenaje a este clásico** de las explosiones espectaculares.

Por S. Sánchez





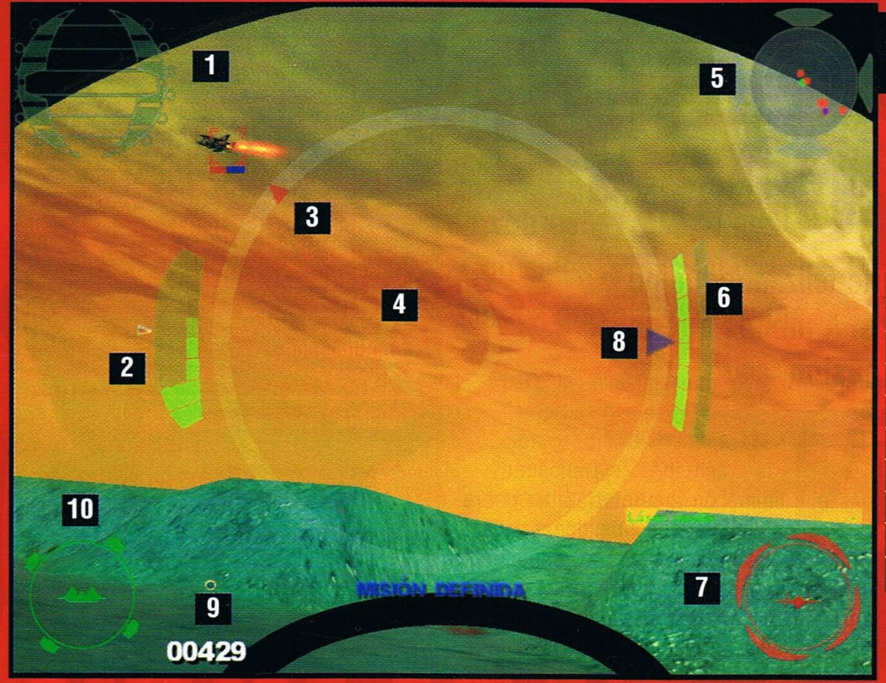
El sin duda altísimo presupuesto de *Incoming* debió gastarse en explosiones y efectos de luz, porque lo que es en guionistas, seguro que no invirtieron un triste céntimo de euro. *Incoming Forces* va en la línea: acción frenética, algo de espectáculo, alienígenas perversos a los que combatir a golpe de láser y ni rastro de una historia o algún tipo de pretexto que justifique semejante despliegue. La diferencia a nivel "argumental" es que hace cuatro años tuviste que repeler la invasión alienígena para defender el planeta Tierra y ahora los malos son los humanos, que se han lanzado al exterminio de especies alienígenas diversas, mosqueados como están por el allanamiento de morada que sufrieron en su día. En esta secuela, formas parte de la raza de los kaiyodo, agredida injustamente por los perversos humanos.

Se han eliminado algunos de los modos de juego que daban variedad a Incoming

Entre las restantes novedades, destaca que se han eliminado algunos de los modos de juego que daban algo de variedad a *Incoming*. Olvídate de elegir entre el modo arcade, la campaña normal o la opción de pantalla partida. Ahora todo se limita a hacer una rápida visita al tutorial y pasar después a las misiones de la campaña, a las que se ha intentado dotar de un mínimo componente táctico. En otras palabras, se han cargado la idea original y han convertido el juego en un producto más bien insulso. Al menos conserva las espectaculares explosiones y efectos, aunque ya no llamen tanto la atención como hace cuatro años, cuando aún no nos habíamos acostumbrado a que los juegos sacasen partido de las posibilidades de tarjetas gráficas como la GeForce 3.

Cuestión de ritmo

En cuanto a la acción en sí, se desarrolla a un ritmo constante pero bastante más pausado que en el original. No faltan enemigos, pero aparecen de forma escalonada, sin aglomerarse con la frenética insistencia que convertía *Incoming* en un juego francamente estresante. Éste sería un detalle incluso positivo si no fuese por la nefasta



A TIRO HECHO

Aunque *Incoming Forces* ofrece la posibilidad de utilizar diferentes perspectivas para jugar, la única que permite hacerlo en condiciones es la del interior de la cabina. De esta manera podrás usar el punto de mira y atender a las indicaciones del panel de información.

1. MONITOR DE COMUNICACIONES
2. ALTÍMETRO
3. DIRECCIÓN DEL ENEMIGO MÁS PRÓXIMO
4. INDICADOR DE ENEMIGOS
5. RADAR
6. INDICADOR DE VELOCIDAD Y COMBUSTIBLE
7. SILUETA DE LA NAVE ENEMIGA
8. INDICADOR DE PUNTO DE DIRECCIÓN
9. PUNTUACIÓN
10. DIAGRAMA DE TU NAVE

inteligencia artificial que exhiben. En el nivel fácil, los 16 niveles pronto degeneran en paseo militar por culpa de la alarmante pasividad de tus rivales, que reciben sin rechistar su dosis de láser y sólo reaccionan en caso de que cruces sus puntos de mira. Si pasas al nivel medio, las naves no ganan en habilidad, aunque al menos te conviertes en su blanco principal. Eso sí, el hecho de que sean capaces de comportarse de manera un poco más profesional y estén por lo que están no implica que su capacidad de pilotaje mejore. Como parece que en las academias de vuelo humanas los pilotos se saltan todas las clases referentes a maniobras, basta con que domines bien los controles para convertirte en el indiscutible rey de los cielos.

Sin tregua ni cuartel

Durante el juego se va saltando de un vehículo a otro. Los sistemas de control varían ligeramente, pero eso no es un obstáculo grave, ya que dispones de amplias opciones de configuración que permiten jugar con el teclado, el ratón, un pad o un joystick o incluso combinar unos con otros.

Incoming Forces ofrece vehículos de tres tipos: aéreos, terrestres y un híbrido entre los dos. Dispones de varios modelos de cada una de estas categorías. A medida que avanzas en el juego, tienes acceso a los mejores vehículos, cuya principal característica es que tienen un tipo de fuego secundario bastante más potente que los habituales rayos láser.

En cuanto a opciones multijugador, *Incoming Forces* ofrece la posibilidad de participar en enfrentamientos de todos contra todos o en partidas por equipos. En este opción es obligatorio definir previamente qué tipo de vehículos quieres que intervengan, dado que no se pueden mezclar en la misma partida modelos terrestres y aéreos. Otra característica curiosa del modo multijugador es que puedes configurar fácilmente las teclas de función para soltar frases predefinidas de manera rápida.

Tal vez sea en estas opciones múltiples donde el juego da lo mejor de sí, aunque las diferencias con la partida normal son escasas: se limitan a la certeza de que las naves a que te enfrentas son pilotadas por otras personas y a la aparición de objetos especiales que sirven para reparar el blindaje de la nave y mejorar su capacidad destructiva.



Nuestra misión preferida: algo así como el asalto a la Estrella de la Muerte.



Tienes pocas armas, pero el láser es más que suficiente para ir avanzando.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Monte Cristo
EDITOR: Friendware • **PRECIO:** 26,00 €

CASINO TYCOON

Hay muchos juegos que podrían hacerte feliz, aunque no parece que éste vaya a ser uno de ellos. **A menos que te apasione la gestión y seas carne de casino**, claro.

Por J. Font



Lo más probable es que nunca hayas puesto un pie en un casino; seguro que tienes cosas mejores en que gastar tu tiempo y tu dinero. Aun así, tal vez te apetezca dirigir uno: reflotarlo, reformarlo en profundidad y convertirlo en un próspero negocio. En tu trayectoria como empresario del azar puedes enfrentarte a dos modos de juego diferentes, uno libre (asumiendo el control de un casino en bancarrota o creando uno desde cero) y otro que te enfrenta a jugadores controlados por la IA.

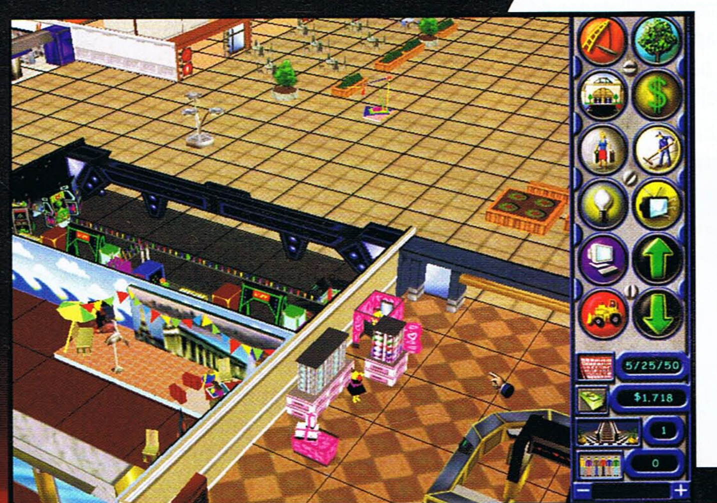
Construir un casino o reflotarlo no es tarea fácil, y aún se complica más si tienes que lidiar con una interfaz tan pobre como confusa. Iconos que debes seleccionar varias veces para que respondan, la imposibilidad de estipular precios conjuntos para cada tipo de máquina o juego, la necesidad de pavimentar el escenario baldosa a baldosa... No faltan detalles irritantes que complican innecesariamente el desarrollo del juego. Si a esto le añades que las opciones de gestión escasean, *Casino Tycoon* se convierte en un juego insulso donde los haya pese a su precio.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Holistic • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 18,00 €

Gracias a *Escenas en la galería*, infumable bodrio que protagonizaron Bette Midler y Woody Allen, **ya sabíamos lo aburridas que pueden ser las grandes áreas comerciales** en que los yanquis se pasan la vida.

MALL TYCOON



Por J. Font

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces ✗

Según el concepto americano, un *mall* es una gran superficie comercial en que hay de todo y en la que podrías pasarte días enteros. En este juego se te propone que construyas una de estas inmensas áreas de consumo y ocio deshumanizado. Puedes hacerlo en modo de juego libre, con total libertad para construir a tu aire o en el marco de una campaña con objetivos concretos.

Todo empieza con un tutorial más breve que el discurso de un mudo al que sigue una inmersión directa. Por suerte, tanto la interfaz como la mecánica de juego son muy simples. Basta con que vayas seleccionando las tiendas que quieres construir y los dispongas a lo largo y ancho de las tres plantas que posees. Como es habitual en los juegos de gestión, puedes contratar y despedir a empleados y debes controlar el comportamiento de los clientes que visitan tu centro.

Los gráficos son realmente pobres y ni siquiera la posibilidad de rotar la cámara o hacer zoom mejora la situación. Pero eso es lo de menos; lo que de verdad importa es las partidas se vuelven más y más monótonas según avanzas. Como en el caso de *Casino Tycoon*, su único aliciente es el precio.

2,5

Por J. Font

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Monte Cristo
EDITOR: Friendware • **PRECIO:** 26,00 €

CRAZY FACTORY

En la jungla de los negocios se sobrevive a base de astucia y falta de escrúpulos. Con estas armas tal vez consigas reflotar esta peculiar fábrica que amenaza ruina.



En este simulador de dirección empresarial, dedicas casi todo tu tiempo a fabricar delirantes artículos de consumo, desde tazas de inodoro y patines a androides de uso doméstico. Dispones de dos modos de juego. El primero es libre, y en él fijas parámetros como la cantidad de dinero inicial de que dispones, el número de rivales o incluso las actitudes empresariales de la inteligencia artificial, que oscila entre "anarquista" y "emprendedora". Si optas por las campañas, debes superar los objetivos concretos que te plantea la máquina.

El juego parte de una idea buena, pero resulta algo limitado el tipo de productos que puedes fabricar. Hay algo de margen para la investigación, pero casi todo el tiempo se dedica a fijar precios y diseñar campañas publicitarias. Además, el entorno del juego apenas varía: todos los escenarios están ambientados de la misma manera y resultan bastante monótonos gráficamente. El único punto divertido es la posibilidad de recurrir a la guerra sucia para eliminar competencia, aunque sólo eso no convierte en apasionante un juego de por sí limitado.

4



GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Doki Denki • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 36,00 €

En vista de la poca suerte que ha tenido el niño en sus visitas al país de los videojuegos, **deseamos que, ahora sí, consiga acabar con Garfio de una vez por todas.**

Retorno al País de Nunca Jamás

PETER PAN

Por J. Font

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 733; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español — Voces: Español

No es la primera vez que Peter Pan pasea por avenidas virtuales, aunque muchos de sus juegos anteriores sólo fueron carne de consola. Esta vez, la versión PSone del juego del personaje de la factoría Disney ha sido convertido a nuestra plataforma para deleite de los que a duras penas llegan al teclado. Que se trata de una conversión apresurada es algo que notas en la interfaz, no demasiado clara, y en los controles, ya que el juego pide a gritos un gamepad y la configuración por defecto hace que Peter vuele con un botón en lugar de con uno de los ejes del sombrero de dirección.

En este arcade se incluyen 20 niveles en los que tienes que sortear todo tipo de peligros, ya sean obstáculos del escenario o alevosos ataques del capitán Garfio y sus secuaces. Los escenarios están separados entre sí por una serie de animaciones y una tienda india en la que las plumas acumuladas durante el juego pueden cambiarse por objetos valiosos. Tiene un cierto atractivo el papel de Campanilla, que guía tus pasos a través de los abigarrados niveles y accede a lugares elevados o escondidos siempre que lo necesites. El resto se limita a una algo sosa sucesión de recogidas de plumas y enfrentamientos con piratas. Y poco, muy poco más.

5

GÉNERO: Infantil • **DESARROLLADOR:** Lexis Numérique • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 35,95 €

E.T. EL EXTRATERRESTRE

Hace 20 años vino a la Tierra para estudiar nuestra flora, pero nos cogió cariño y un poco más y se queda. Como el general MacArthur, juró que volvería. Y aquí le tenemos de nuevo, **dispuesto a aplicar su lógica marciana a algunos de los enigmas que plantea nuestro extraño mundo**.

Por G. Masnou

El reestreno de *E.T.* vuelve a brindar la oportunidad de ver en la pantalla grande las aventuras del extraterrestre más famoso del planeta tanto a los que ya disfrutamos de sus aventuras veinte años atrás como a la nueva generación de mocosos que desconocen por completo la obra de Steven Spielberg. Si además, al salir del cine, los más menudos desean prolongar las andanzas del viscoso ser que quería irse a casa, nada mejor que hacerse con esta aventura de exploración y pruebas de habilidad. Para encontrar su nave espacial, nuestro héroe deberá superar un total de 12 desafíos en forma de variados puzzles. Hay un poco de todo, desde operaciones matemáticas a pruebas de memoria (por ejemplo, recordar una secuencia de sonidos) e incluso algo de mecanografía. Algunos problemas se resuelven aplicando la lógica y en otros todo se limita a demostrar algo de pericia con el ratón.

Teléfono, mi casa

Las correrías del reptil con ojeras se desarrollan siguiendo las pautas de las aventuras gráficas tradicionales. Con la simple mecánica de apuntar y pulsar, desplazamos a E.T., cogemos y almacenamos objetos y nos comunicamos con los habitantes de la casa de Elliot. Esta sencillez de manejo facilita una progresión agradable y sin complicaciones incluso para un niño de ocho años. Lejos de la desidia técnica tan frecuente en este tipo de productos infantiles, *E.T.* ofrece un entorno 2D fabuloso que poco o nada tiene que envidiar a propuestas recientes supuestamente más adultas y lujosas.

De agradecer es también la correcta y completa traducción al idioma de Paco Porras, es decir, el nuestro. ¿Algún tirón de orejas? Bueno, que tal vez en las fases finales el nivel de dificultad resulte excesivo, tanto para locos bajitos como para jugadores con pelo en las orejas. Por lo demás, nada que objetar.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español



Doce divertidos juegos en uno. Y además, enlazados por un coherente hilo conductor de aventura gráfica. El juego de Lexis es el complemento perfecto a la película de Spielberg y una buena oportunidad para que los peques de la casa le cojan cariño a nuestro alienígena preferido.

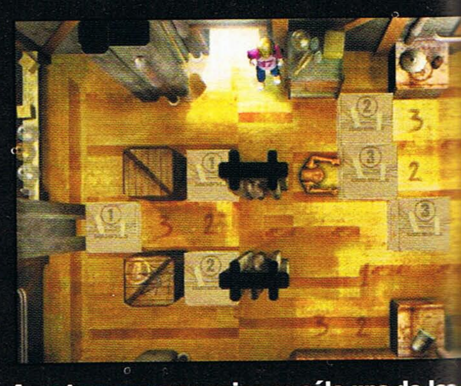
7



Todos los integrantes de la familia de Elliot participan en el juego. Incluso el perro.



En los últimos niveles, buscar objetos se convierte en un ardua tarea.



Arrastrar enormes cajas es sólo una de las múltiples habilidades de nuestro alienígena

Alguien tiene que hacer el trabajo sucio. Ya sea en Georgia o en Eritrea, **esa misión suele corresponder a la unidad Ghost**, integrada por tipos infatigables y que no tienen el menor deseo de llegar a viejos.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Red Storm • **EDITOR:** Ubi Soft• **PRECIO:** 24,00 €

Tom Clancy´s Ghost Recon DESERT SIEGE

Por S. Sánchez

La primera novedad que ofrece esta expansión es una nueva campaña ambientada en el desierto. Consta de ocho misiones en las que recorres escenarios similares a los del original. Aunque son algo más pequeños, se ha optimizado su diseño para hacerlos más interesantes desde un punto de vista estratégico, ya que abundan los puntos calientes que requieren puntería y dotes de mando. Una grata sorpresa es que los enemigos son ahora más difíciles de localizar: es frecuente que encuentres semivacía una zona en que era de prever especial resistencia y que unos metros más adelante te espere agazapado un grupo de enemigos.

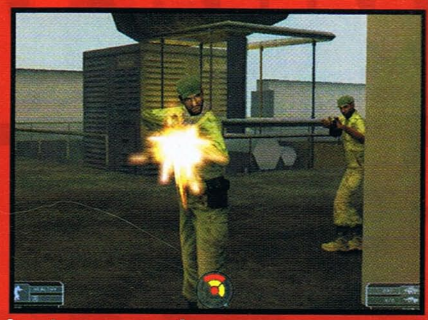
La inteligencia artificial de los enemigos, para bien o para mal, ha mejorado. Ahora reaccionan más rápido y aprovechan mejor la protección de los elementos del escenario. Eso sí, alguno de ellos no tiene muy claro cuál debería ser el orden lógico de prioridades: los hay que se obsesionan por cualquier ruido y en cambio no son capaces de ver un pelotón de soldados situado a un par de metros. ¿Hipersensibilidad acústica combinada con ceguera?

Zumbidos y sabotajes

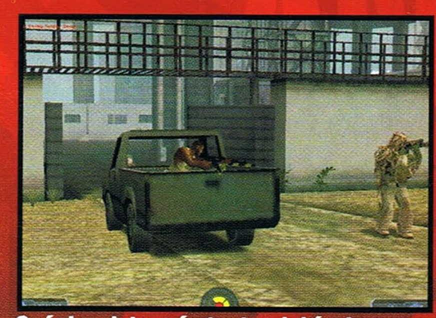
Por fortuna los soldados ciegos son una especie rara en *Desert Siege*. Incluso encontramos lógico que el enemigo dé prioridad al oído sobre la vista, ya que los sonidos del juego son extraordinarios y muy adecuados. Ya verás como la primera vez que oigas el zumbido de un avión enemigo en vuelo rasante das un salto en la silla.

Si algo no aporta esta expansión es originalidad en los objetivos de las misiones. Una vez más tienes que participar en rescates, misiones de escolta y sabotajes. En cambio, sí que dan un importante salto cualitativo las opciones del modo multijugador, que ha sido potenciadas. Los líderes de la misión cuentan ahora con una tabla de información más completa, que pueden consultar en tiempo real, y se han incluido dos nuevos modos de juego: Dominación y Asedio. El modo multijugador viene respaldado también por cuatro mapas y nuevas armas no disponibles en la campaña individual.

Se nota también que los desarrolladores han aprendido de la experiencia: los mensajes aparecen ahora sobre fondos de distinto color para que se distingan fácilmente los tipos de unidad y ya no hace falta volver a la pantalla principal cada vez que quieres repetir una misión.



Las tropas enemigas rara vez dudan en disparar.



Qué despiste más tonto: debí mirar primero dentro del coche.





Éste es el nuevo aspecto de los Ghosts. Ahora puede verse quién lleva el M136.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Maxis • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 19,95 €

Cuarta expansión del rey de los simuladores sociales. Aunque a la gallina ya apenas le quedan huevos de oro, **en Maxis han encontrado algo que hasta el momento no se podía hacer** y a partir de ahora sí: **que tus torpes criaturas se tomen un largo respiro** y disfruten un poco más de la vida.

LOS SIMS De Vacaciones

Por S. Sánchez

Hace tiempo que conoces a los sims. Los has llevado de marcha y estuviste presente en sus primeras citas. Ahora llega el momento de que se relajen y se vayan contigo de vacaciones. Como sucedía con la zona de ocio y ligue de la expansión anterior, *Primera Cita*, la isla paradisíaca que se convertirá en tu destino turístico está a sólo una llamada de teléfono.

En cuanto llegue el taxi, tu gran decisión es en qué parte de la isla vas a alojarte. Se trata de una elección más trascendente de lo que pudiera parecer a simple vista, ya que tu paraíso vacacional es tan grande que incluye zonas de playa, bosque y nieve. El aspecto externo cambia mucho de una área a otra, por supuesto, aunque tras un buen rato de juego descubrirás que tal vez no son tan diferentes entre sí como sería de desear. Se agradecerían entornos algo más variados y exóticos.

En *Los Sims de Vacaciones*, no hay playas vírgenes ni hoteles de lujo, aunque sí diferentes instalaciones, siempre en función del dinero que estás dispuesto a gastarte. Si eres de los que no reparan en gastos, puedes dormir en una tan cara como confortable cama de roble. Si los simoleones escasean o prefieres gastarlos en otra cosa, puedes optar por funcionales tiendas de campaña.

Apretarse el cinturón

Aunque el euro no ha llegado a la isla del paraíso, sí que se advierte que los precios de casi todo están por las nubes. Sólo el viaje ya cuesta 500 simoleones, y basta con poner el pie fuera del taxi para que los gastos se disparen.

Solucionado el problema del alojamiento, debes invertir en hacerte con el preceptivo uniforme *guiri*: bañador y bermudas para la zona costera, camisa a cuadros en el interior y ropa de esquí para las montañas nevadas. Si no dispones de estos indispensables





Hay que ir a la última. Aunque sea bajo cero.



Con una batalla de bolas de nieve tendrás a los niños contentos todo el día.



No todas las habitaciones son iguales, así que elige una con las suficientes camas.

complementos, los comerciantes de la zona estarán encantados de echarte una mano.

Por suerte, en algunos de los alojamientos no tienes que preocuparte de cocinar ni limpiar (por algo te cobran 40 simoleones por persona al día), sino que de eso se encarga una legión de sirvientes. Pero ten en cuenta que nadie va a lavar las manos de tu sim después de que use el servicio, así que debes insistir una y otra vez hasta que consigas que tus poco higiénicas criaturas incorporen estos hábitos a sus rutinas.

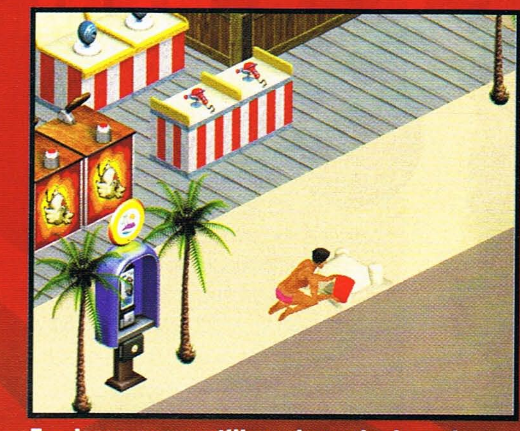
Una gran novedad es que, por primera vez en *Los Sims*, el juego te plantea una serie de objetivos que puedes perseguir si lo deseas. Se trata de la serie de souvenirs que puedes acumular, ya sea comprándolos, buscándolos con un detector de metales o ganándolos jugando, por ejemplo, en las barracas de feria. Cuando tus vacaciones lleguen a su fin, todos esos objetos en apariencia inútiles irán a parar a la vitrina de tu casa. Entonces descubrirás que no sólo tienen propiedades especiales que mejoran las estadísticas de una habitación, sino que además son un excelente reclamo social que atrae la atención de tus invitados y da pie a largas conversaciones. Además de los souvenirs normales, hay algunos especiales que mejoran directamente las habilidades de tus personajes, pero son muy difíciles de conseguir. Sólo manteniendo elevados niveles de satisfacción en tus sims durante todas las vacaciones tienes acceso a ellos.

Por primera vez en la saga, tienes una serie de objetivos que puedes perseguir si lo deseas

Esos locos bajitos

Además de los nuevos escenarios y los souvenirs, *Los Sims de Vacaciones* tiene unos claros protagonistas: los niños. Si realmente quieres disfrutar de esta expansión, empieza por tener un retoño virtual. Se han incorporado una serie de animaciones relacionadas con los niños, que están destinadas a entretenerlos y ayudarte a tenerlos bajo control. Si eres responsable de algún niño y lo dejas ir por libre, verás como poco a poco se va convirtiendo en un auténtico diablillo, y cuando la directora del centro de recreo coja al niño con las manos en la masa, quien tendrá que pagar una cuantiosa multa serás tú, por supuesto. Así que si no te sobra el dinero y no quieres malcriar a los pequeñines, más vale que les dediques parte de tu tiempo. Puedes fingir una pelea con ellos, intercambiar amistosamente bolas de nieve o jugar a piedra papel o tijera.

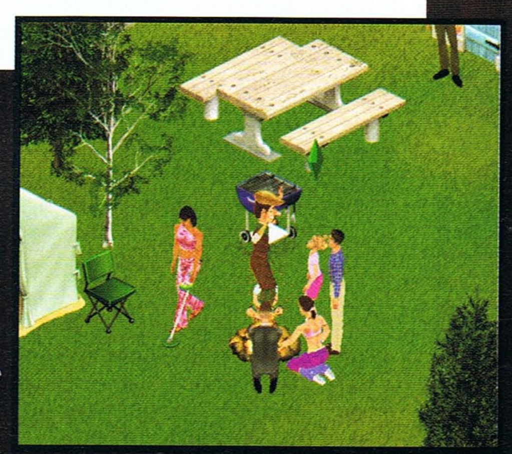
Por último, si estás jugando con una familia a la que previamente has dedicado muchas horas de juego (algo más que probable), debes tener presente que mientras estás de vacaciones tus amistades se resienten, algo que en algunas profesiones no puedes permitirte. No lo fíes todo a las amistades nuevas que puedas hacer durante esas semanas de ocio: envía a los tuyos unas cuantas postales. Cuesta poco y da buenos resultados.



Empiezan con castillos y luego le dan a los videojuegos. Esto no puede ser bueno.



Tanto usar el detector de metales ha dado resultado. Entre tanto gasto, un ingreso extra no estará de más.



Allá donde vayas, encontrarás personajes disfrazados que distraen a los más pequeños.

ACCIÓN

Por J. Ripoll



Luz para (casi) todo

Hace mucho tiempo que pintores, dramaturgos o directores de cine hacen un uso creativo de la luz, desde el reflejo de la luna acompañando un beso romántico hasta los fluorescentes que no terminan de encenderse en las escenas cumbre de muchas películas de terror. Son tantas las formas que tenemos de alterar la iluminación de un escenario para conseguir nuestros propósitos, que decepciona ver cómo los diseñadores de videojuegos utilizan los efectos de luz sin apenas imaginación.

Hasta ahora, la gran mayoría de producciones centraban sus esfuerzos en ofrecer al jugador un efecto de luz solar lo más realista posible, ya sea de mediodía (*Serious Sam*) o atardecer (*FAKK 2*). Pero pocos de ellos conseguían algo más que un efecto estético resultón pero poco o nada significativo. Vale la pena pedir a los desarrolladores ese plus de esfuerzo en el diseño que no implica alardes técnicos pero que ayuda a seguir enganchado a la historia.

Decepciona comprobar la escasa imaginación con que los desarrolladores utilizan los efectos de luz

Habrás paseado mil veces por escenarios donde puedes destrozar las bombillas y conseguir quedarte sin apenas luz. Pero, ¿por qué no hacer que sean los enemigos quienes disparen a las bombillas para dejarnos a nosotros a oscuras y darnos caza? Es un ejemplo entre tantos, pero llevo mucho tiempo jugando a juegos y, últimamente, sólo uno de ellos ha ofrecido algo parecido a un buen diseño de luz. En él, la luz de los focos te deslumbra cuando intentas eliminar a los enemigos de la parte final de nivel, te quedas con la vista nublada cuando pasas de una zona con mucha luz a otra con poca, te asustas por sombras de soldados que resultan ser falsas. En él se nota un trabajo por ir dos pasos más allá del tópico. Por desgracia, este título sigue sin poderse jugar en nuestro PC. ■

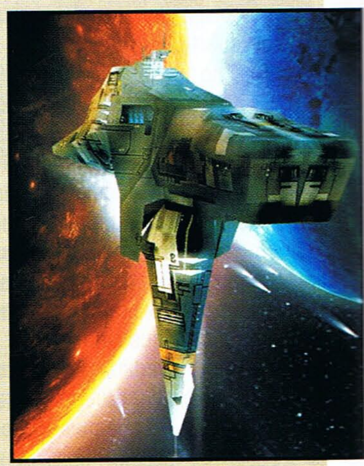
jripoll@ixoiberica.com

ESTRATEGIA



Por J. Font

Un futuro en las estrellas



Cuando hablamos de simulación espacial estratégica, todos tendemos a pensar en *Homeworld*. Lo cierto es que este juego es de los pocos que ofrecen un enfrentamiento realista entre naves espaciales en un entorno 3D. *Star Trek Armada II* intentó algo parecido, pero sin desarrollar a fondo las posibilidades del marco tridimensional en que se tenían lugar los combates. El caso es que estos juegos no abundan porque resultan técnicamente complejos, sobre todo por la dificultad de implementar un control de daños convincente en objetos en 3D. Por suerte, tres compañías están en estos momentos afrontando los retos planteados por tan apasionante subgénero.

La primera es Philos Labs, que obtuvo la licencia para continuar con la saga *Imperium Galáctica*. El nuevo título se llamará *Imperium Galactica III: Genesis*. Curiosamente, la segunda parte de este nada desdeñable clon de *La guerra de las galaxias* estaba antes en manos de Digital Reality, compañía que ha apostado por desarrollar un espacio infinito en su *Haegemonia: Legions of Iron*. El tercer estudio de desarrollo en discordia, Lemon Interactive, anda en el desarrollo de *Project Earth: Starmageddon*.

La estrategia intergaláctica va a dar un salto cualitativo gracias al nuevo hardware y a tres proyectos en desarrollo

Estos tres proyectos tienen en común la voluntad de explotar las recientes mejoras de hardware para incorporarlas a un tipo de juego hasta el momento poco explotado. Ahora parece posible superar los problemas de control de cámara, la gestión de daños y los universos gigantescos y conseguir un buen modelado 3D al que no falten detalles sin que se pierda fluidez. Como resultado, la nueva generación de juegos de estrategia intergaláctica nos permitirá superar la escala planetaria y lanzarnos a tumba abierta a la conquista del universo. ■

jfont@ixoiberica.com



Por G. Masnou

Cantos de sirena

Hará unos 12 años, un servidor debatía fogosamente con otro gentil camarada sobre cuál de las dos estrellas de la creación de aventuras gráficas brillaba con más intensidad, LucasArts o Sierra On-Line. Si dos adolescentes casi recién llegados al mundo del PC podían apasionarse hasta ese punto, sería porque las aventuras gráficas pasaban por un espléndido momento al empezar la década de los 90. Ironías del destino: trascurridos 12 años, la política de ambas compañías ha seguido más o menos las mismas pautas. LucasArts aparca (¿definitivamente?) las aventuras gráficas y ofrece quintales métricos de juegos basados en su licencia de oro, *Star Wars*. Sierra cambió de presidente y éste empezó cancelando las proyectadas nuevas entregas de series como *King Quest*, *Gabriel Knight* o *Space Quest*.



Por fortuna, esta tendencia puede estar empezando a cambiar. Unas declaraciones del nuevo presidente de Sierra Entertaiment indican que está dispuesto a reconsiderar esta política en vista de la demanda de aventuras gráficas que existe entre los jugadores europeos. Para empezar, se ha hecho con los servicios de antiguos colaboradores de la compañía como Al Lowe (*Leisure Suit Larry*) o Jane Jensen (*Gabriel Knight*). Ambos han manifestado su interés por recuperar a sus antiguos personajes. No estaría mal que esta nueva revolución aventurera recuperase las viejas 2D y los temas de antaño, pero, puestos a elegir, casi preferiríamos que Sierra y las compañías que sigan su ejemplo apuesten por planteamientos novedosos que amplíen las fronteras del género. Tal vez así recuperaríamos la pasión perdida hace tanto tiempo. ■

Sierra parece dispuesta a reconsiderar su política dada la demanda europea de aventuras gráficas

gmasnou@ixoiberica.com



Por A. Guerra

El retrovisor

Cuando valoramos un juego, lo hacemos en parte con respecto a sus antecedentes directos, el puñado de juegos similares que se conservan en el recuerdo y con el tiempo se convierten en referencias. Ahora que llegan *Pro Race Driver* y otra hornada de simuladores de Fórmula 1 y rallies, vale la pena recordar esos títulos de referencia para que quede claro en qué punto estamos y a qué podemos aspirar.

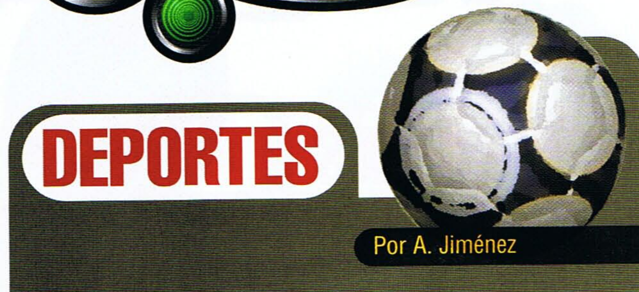
Hace casi 20 años *Chequered Flag* nos situaba por vez primera en la cabina de un Fórmula 1, sentando las bases sobre cómo diseñar una interfaz en la que tuvieran cabida la instrumentación, retrovisores y visión directa del asfalto. Un buen intento, aunque por debajo del nivel de recreativas de la época como *Pole Position*, *Out Run*, *Super Hang-On* o *Enduro Racer*. Estas últimas fueron del equipo programador que alcanzó la cúspide de la velocidad arcade con *Sega Rally* y su secuela. Y al día de hoy, siguen en posesión de esa fórmula mágica, imperecedera, que los dota de absoluta inmersión desde la primera partida.

Después vería la luz *Need for Speed*, un juego que combinaba espectaculares gráficos e impagables licencias sobre marcas de vehículos deportivos de ensueño. En consolas brillaron con luz propia *Ridge Racer* o *Gran Turismo*, mientras los rallies se situaban como diversión puntera de la mano de *Colin McRae*. Mientras, desde Italia, surgieron series como *Screamer* y *Superbike*, lo mejor sobre dos ruedas junto a los *Motocross Madness*.

Pero sin duda fue Geoff Crammond el que más hizo por el mundo de las carreras. *Revs*, *Stunt Car Racer* y sobre todo *Grand Prix*, ya camino de su cuarta entrega. Una puesta en escena exquisita, empleando telemetría, imágenes, fotos, vídeos y datos reales, han hecho que con los años su trabajo sea considerado un hito en el mundo de la velocidad. ¿Y tus preferidos? ¿Cuáles son? ■

Hace casi 20 años Chequered Flag nos situaba por vez primera en la cabina de un Fórmula 1

aguerra@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

Humanizar los partidos

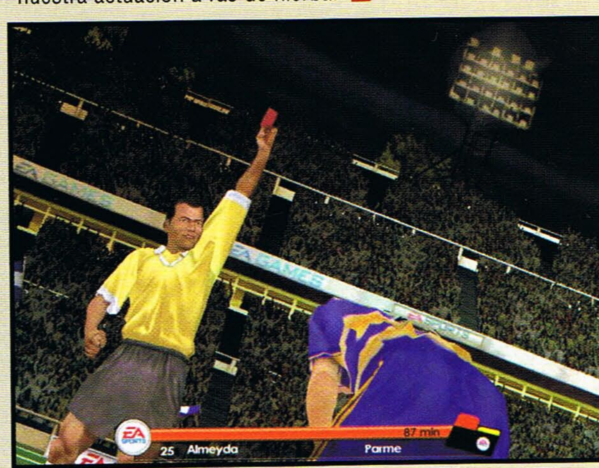
Una pregunta recurrente es qué falta por hacer en programas como *NHL* o *FIFA*, ahora que ya han alcanzado un nivel de realismo gráfico y sonoro equiparable al de una retransmisión televisiva. ¿Mejorar los controles? Sí. ¿Actualizar la base de datos? Cómo no. ¿Dotar de mayor complejidad al sistema de juego? Por supuesto. Todo esto hará que los juegos sean más divertidos y justificará la publicación de nuevas entregas. Pero, ¿por cuánto tiempo?

EA Sports y compañía tendrán que ir pensando en humanizar los partidos

Más allá de caminar de la mano tecnológica de nuevos periféricos y hardware, hay algo mucho más importante que representaría el salto cuántico que muchos esperamos. Humanizar los partidos. En la película *Blade Runner*, Tyrell Corporation presumía de sus replicantes definiéndolos como "más humanos que los humanos". Y esto, aplicado a los videojuegos, es justo lo que más se echa en falta.

No es una mejor inteligencia artificial de los equipos contrarios, sino añadir todos los aspectos sensitivos que rodean un encuentro. EA Sports y compañía tendrán que ir asimilando este concepto, pensando en permitir que los usuarios puedan protestar por medio de sus jugadores, agarrarse en el área y simular faltas tratando de burlar la vigilancia del árbitro.

Es más, pronto deberán integrar la opción de manejar directamente al colegiado, de manera que en los partidos multijugador sea un tercero el que pite (y se equivoque). Incluso los jueces de línea podrían ser controlados por otros usuarios. Luego, sólo restará hacer un *Estudio Estadio* con moviola para opinar sobre lo mal que lo ha hecho y debatir sobre si no era mejor dejar que el propio ordenador juzgara nuestra actuación a ras de hierba. ■



ajimenez@ixoiberica.com

ROL



Por J. J. Cid

Culto a la pureza

Cada vez proliferan más los títulos que se jactan de mejorar nuestro género. Unos toques arcade por aquí, gráficos de última generación por allá y ya hemos reinventado el anquilosado mundo de los juegos de rol. Por eso, desde la Asociación por el Culto a la Pureza del Rol, os ofrecemos unas directrices que os facilitarán la detección de esos juegos que se alejan del rol de antaño, el auténtico:

1. Juegos que se pueden jugar completamente con un pad. Para los que no sepan que es este aparato, decirles que es ese instrumento extraño que empuña tu hermano cuando te vapulea en el *FIFA* de turno. Desconfía de estos juegos. Suelen tener peligrosas tendencias arcade. De aquí a retozar con juegos de lucha, sólo hay un paso. Máximo cuidado.

Unos toques arcade por aquí, gráficos de última generación por allá y ya hemos reinventado el anquilosado mundo del rol

2. Pongamos que en el tutorial del juego hay una fase de saltos de plataformas. ¡Alerta máxima! Estamos ante un título bastante maligno. La sola inclusión de una tecla para saltar debería escamarnos. Estoy convencido de que la inclusión de este tipo de fases forma parte de un plan para convertir a nuestros héroes en orondos fontaneros al rescate de cursis princesas.

3. Incluye combates en tiempo real. A causa de nuestra pasada permisividad con determinados títulos, últimamente se están infiltrando agentes de dudosa procedencia. El tiempo real ese no es más que una excusa para comprobar lo rápido que pulsamos compulsivamente nuestro teclado, como si se tratase de un vulgar arcade de olimpiadas.

4. No existe creación de personajes. Un claro síntoma de que el juego es una aventura camuflada. Muchos estamos convencidos de que se trata de una artimaña para que no podamos identificarnos con nuestros personajes. Después de esto seguro que vendrá un contador de vidas al más puro estilo recreativa callejera.

Tantas variantes le están saliendo al género que los acartonados defensores del rol impoluto tenemos la guerra perdida. ■

jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

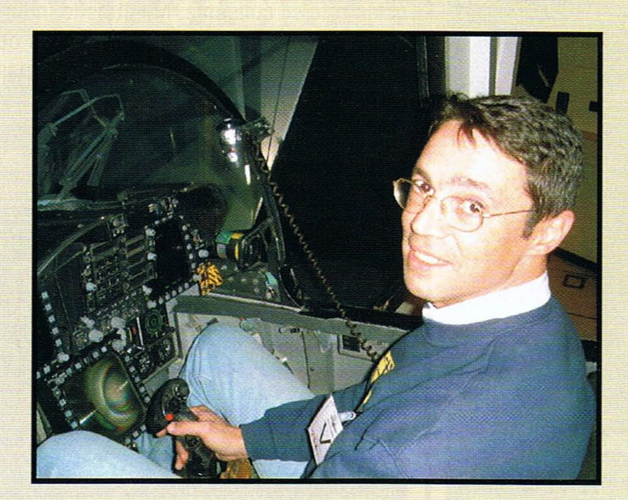
¿Ficción o realidad?

Hace poco, tuve la ocasión de experimentar en persona lo que ya sabía desde hace tiempo: los pilotos virtuales dedicados pueden dialogar de igual a igual con pilotos reales. Como todos sabemos, el estímulo que guía a los pilotos virtuales es imitar la actividad diaria de los pilotos reales, pero nos sorprendería saber que los pilotos reales también se inspiran con frecuencia en los virtuales.

Debido al elevado coste de operación de los aviones de combate, las fuerzas aéreas se basan cada vez más en el vuelo sintético para el necesario entrenamiento de sus pilotos. Un piloto real siempre se maravilla al ver que, tras un breve periodo de adaptación, un piloto virtual dedicado se comporta de forma totalmente profesional cuando se le sienta a los mandos del simulador del avión que él tripula. Como una simulación no es más que la representación del vuelo real y sus circunstancias, alguien pensó que esta capacidad de adaptación de los pilotos virtuales podría tener su utilidad en el mundo real. Así, vemos como cada vez más la industria de defensa se inspira en interfaces de los simuladores domésticos en sus aplicaciones para la instrucción y entrenamiento de pilotos de combate y también para la planificación y gestión de las misiones.

Los pilotos virtuales dedicados pueden dialogar de igual a igual con pilotos reales

La mayor presencia de ordenadores en los modernos aviones de combate hace que nuestros dos mundos se aproximen cada vez más. Quizá nuestro hobby no esté tan mal considerado cuando los propios pilotos de combate profesionales nos requieren para intercambiar opiniones y aprender los unos de los otros. ■



magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Hay vida ahí fuera

En Estados Unidos, paraíso de las demandas judiciales, una mujer llamada Elizabeth Woolley ha llevado a los tribunales a Sony Online atribuyéndole responsabilidad directa en el suicidio de su hijo Shawn, de 21 años.

Shawn Woolley dedicaba alrededor de 12 horas diarias a jugar a *EverQuest*. Recientemente se había mudado a su propio piso, dejando los estudios y poniéndose a trabajar en una pizzería para tener un mínimo de ingresos con los que sobrevivir mientras seguía jugando. El argumento de la señora Woolley para explicar el suicidio de su hijo es que dependía tanto de lo que sucedía en el juego que algo acontecido en él tuvo que ser la causa directa de la tragedia. La madre de Shawn parece concederle menos importancia a que su hijo fuera epiléptico y le hubieran diagnosticado depresión y una personalidad esquizoide.

Aunque sea bastante aventurado atribuir a *EverQuest* la responsabilidad en la trágica muerte de Shawn, el juicio ha provocado una reacción defensiva en las compañías de software lúdico. De ahora en adelante, puede que muchas de ellas se vean obligadas a incluir una etiqueta avisando de la adictividad de su producto para evitar posibles problemas legales. Suponemos que los jugadores no dejarán de comprar juegos de rol on line por este motivo, ya que la mayoría de ellos buscan en su software favorito precisamente eso: algo a lo que convertirse en adictos, aunque con moderación. Siempre habrá alguien que vaya más allá, pierda de vista la diferencia entre realidad y ficción y desarrolle obsesiones enfermizas. Aunque lo más probable es que ello se deba más a predisposiciones de carácter y a carencias en su vida real que a las cualidades "malignas" del producto que compran. ■

Puede que muchas compañías de software decidan incluir una etiqueta avisando de la adictividad de su producto



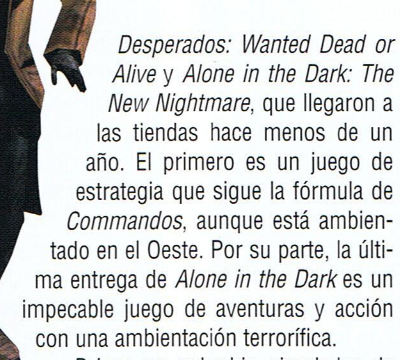
sergis@ixoiberica.com

Cierto: las buenas oportunidades escasean. Este mes no son muchas las que asoman el hocico, pero dando un repaso a los títulos podemos sentirnos más que satisfechos. **Buen software y buen precio. Una combinación irresistible**.

GIMME 5 - PACK 1



GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Hastajuego / Infogrames
PRECIO: 39,00 €



Lo nunca visto: cinco juegos por el precio de uno. Este pequeño milagro es posible gracias a una original fórmula que requiere conexión a Internet. Compras el pack *Gimme5* en www.hastajuego.com y, cuando recibes el lote de juegos, activas el programa de instalación EZPAD que se incluye. Ya puedes empezar a jugar a los cinco títulos incluidos por un periodo de cuatro meses. Eso sí, cada vez que ejecutes un juego deberás conectarte unos instantes a Internet para que se verifique que estás dentro del periodo pagado. Pasados los cuatro meses, puedes seguir jugando por una cuota mensual de 9,75 €.

La selección de títulos incluída en el pack es de órdago: tal vez los más llamativos son *Desperados: Wanted Dead or Alive* y *Alone in the Dark: The New Nightmare*, que llegaron a las tiendas hace menos de un año. El primero es un juego de estrategia que sigue la fórmula de *Commandos*, aunque está ambientado en el Oeste. Por su parte, la última entrega de *Alone in the Dark* es un impecable juego de aventuras y acción con una ambientación terrorífica.

Driver, un soberbio simulador de conducción urbana; *Supreme Snowboarding*, una realista simulación de snowboard, y *Slave Zero*, un título de acción futurista, completan el pack.



ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA



El ladrón más honesto de la factoría Disney volverá a enfrentarse al mal supremo de salto en salto y de plataforma en plataforma. Además de a Aladdin, también podrás manejar a sus fieles aliados Yasmine y Asbu en algunas fases de exploración.
Género: Infantil · Precio: 14,99 €

SCOOTER CHALLENGE



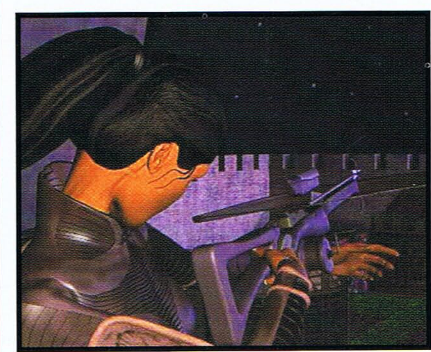
Un juego en el que compites sobre un patinete, bien sea con motor o sin él, a lo largo y ancho de ocho trazados esparcidos por el mundo. En tu carrera frenética por ser el mejor, irás saltando rampas, sorteando obstáculos y recogiendo *power ups*.
Género: Carreras · Precio: 18,00 €

LOUVRE
LA MALDICIÓN FINAL



GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: Microïds
EDITOR: Firendware
PRECIO: 18,00 €

La maldición del maestre de los Templarios pesa sobre el mundo. Una serie de objetos maléficos están a punto de ser reunidos en una de las salas del museo del Louvre y sólo tú puedes evitar que la catástrofe se consume. Mientras lo intentas, viajarás en el tiempo y disfrutarás de una de las pulcras y documentadísimas reconstrucciones históricas a que nos tienen acostumbrados las aventuras gráficas de este tipo.



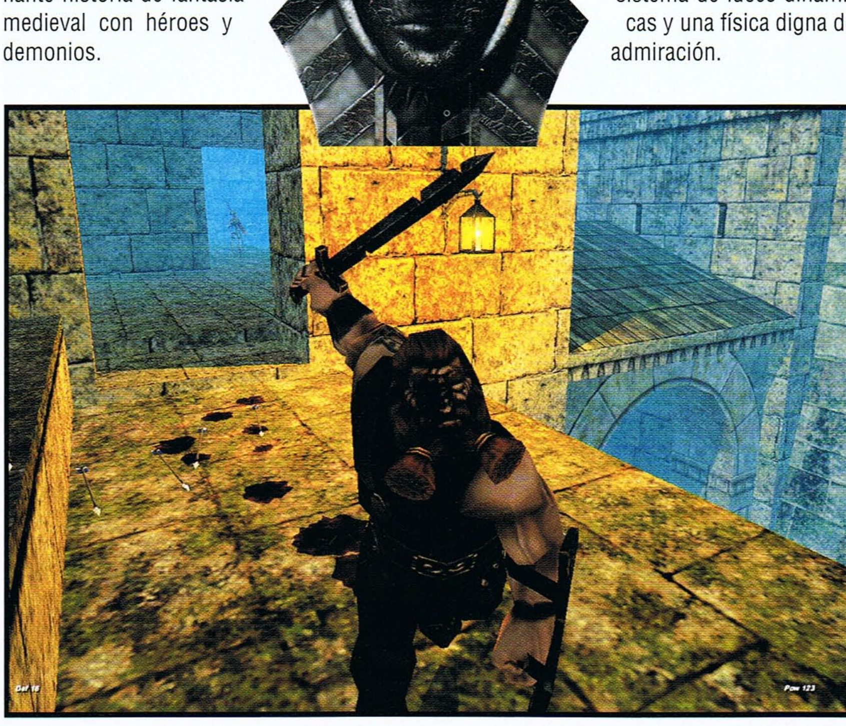
BLADE: THE EDGE OF DARKNESS



Rebel Act dedicó la friolera de cuatro años a desarrollar este título de barbarie y magia, un tiempo que puede darse por bien empleado en vista de los resultados. *Blade* te sumerge en el enésimo enfrentamiento entre el bien y el mal, una apasionante historia de fantasía medieval con héroes y demonios.

Los candidatos a héroe son un caballero, un bárbaro, una amazona y un enano. Cada uno cuenta con sus propios puntos fuertes y débiles y van desarrollando sus habilidades a medida que avanzan. Los movimientos básicos son iguales para todos, pero cada uno cuenta con sus propios combos, tan espectaculares como eficaces.

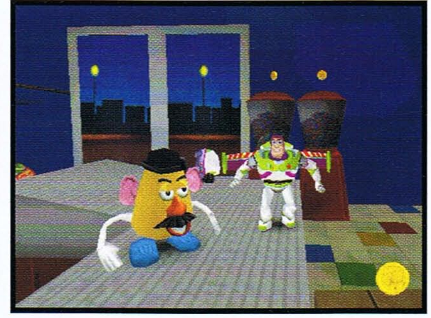
Se trata de un juego de una brutalidad encantadora y una bien tramada sucesión combates. En cuanto a su apartado técnico, *Blade* exhibe entornos y personajes volumétricos de una pulcritud sin apenas precedentes, un extraordinario sistema de luces dinámicas y una física digna de admiración.



TOY STORY 2



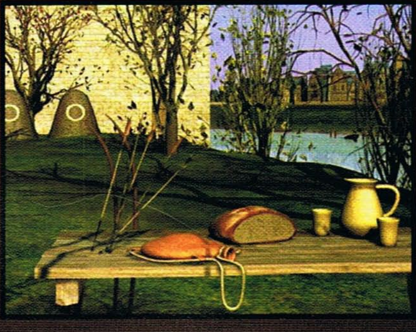
Una intensa aventura tridimensional que sigue el argumento de la película de Pixar y Disney del mismo título. El intrépido astronauta Buzz Lightyear deberá superar numerosos retos a lo largo de 15 niveles para rescatar a su amigo Woody y derrotar al malvado emperador Zurg. Suerte que el protagonista cuenta con un asombroso arsenal entre el que se incluyen botas jet,



alas "para caer con estilo" y rayos láser. Buzz irá encontrando personajes conocidos, como Ham, Rex o Mr. Potato. Entre los enemigos, destacan cinco jefes de final de fase.

PARIS 1313





Otro juego de factura pulcramente francesa para aquellos que adoran la Edad Media y su rico folclore. Esta vez, visitamos el París medieval para aclarar una tenebrosa intriga, el asesinato (¿o fue un accidente?) de Adam, arquitecto y relojero talentoso al servicio de Felipe, rey de Francia. La historia que anima el juego está llena de personajes bien perfilados, situaciones chocantes, golpes de efecto y, sobre todo, un buen puñado de puzzles de diverso planteamiento y grado de dificultad. Juegas con tres personajes de características diferentes, lo que aporta algo de variedad a la fórmula.

TARZÁN



No hace falta ser un fan incondicional de Disney y los dibujos animados al viejo estilo para disfrutar con este extraordinario juego de plataformas y acción. Su desarrollo se adapta al de la película del mismo título, y destacan sobre todo sus excelentes gráficos y la imaginativa ambientación. Pocas veces verás una selva africana tan colorista, tan viva, dinámica y repleta de extrañas criaturas de todo tipo. El humor cumple una función destacada, así como la lógica (un tanto desquiciada, eso sí) que acabarás encontrando tras sus múltiples puzzles.

Warrior Kings

Ruge el campo de batalla y se escucha el batir del acero. ***Warrior Kings* te reta a ser el mejor general a este lado de los Pirineos. ¿Imperial, pagano o renacentista? No contestes aún**: puede que esta guía te ayude a decidir con conocimiento de causa. Sólo tienes que sentarte y leer.







Warrior Kings es uno de esos juegos en los que cada partida es un mundo. Esta guía no nace con el propósito de crear una ruta preestablecida que te conduzca a la victoria. Tómala como una serie de consejos generales que pueden servirte para realizar una campaña que esté a la altura de las circunstancias.

Crear un ejército invencible no es tarea fácil. Depende de muchos factores, entre los que el fundamental es la clase de enemigo al que te vas a enfrentar. Dependiendo de tu alineamiento, podrás configurar tus fuerzas de una u otra manera. Las posibilidades que ofrece el juego son numerosísimas, así que hacer una guía detallada, con todas las unidades, combinaciones, mejoras de los edificios y estrategias a seguir exige un espacio del que no disponemos. En cierta manera, la exploración de todas las posibilidades corre a tu cargo.

Hemos estructurado la guía de la siguiente manera: una serie de consejos generales válidos para todo el juego y otra serie de comentarios sobre unidades destacadas. Empecemos con los primeros.

LAS FORMACIONES

En un juego de control tan complicado como importante, la formación de tus tropas en el campo de batalla exige una cuidadosa planificación previa. Aquí tienes todas las ventajas e inconvenientes de las formaciones. Recuerda que sólo pueden formar tropas constituidas por un número de soldados no mayor de ocho. Si superas esa cifra, las tropas perderán todos los puntos de bonificación que puedan aportar las formaciones.

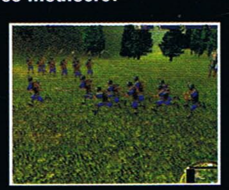


LÍNEA

VENTAJAS: Proporciona a tus hombres un buen reparto del índice de daño y una buena posición ofensiva. INCONVENIENTES: Es una formación algo lenta, sobre todo en circunstancias en las que el movimiento de tus hombres exige agilidad.

TRIÁNGULO

VENTAJAS: Permite movimientos muy rápidos. También mejora el rango de ataque. INCONVENIENTES: Por desgracia es un tipo de formación disponible sólo para las unidades de infantería y caballería ligera. Además, el reparto de los daños es mediocre.



COLUMNA

VENTAJAS: El desplazamiento de las tropas se realiza de manera extremadamente rápida y ágil. Ideal para situaciones en las que la rapidez de movimientos pueda decidir la batalla para uno u otro bando. INCONVENIENTES: Su fuerza ofensiva deja mucho que desear. Además, el reparto de los daños tira a lo mediocre.



CÍRCULO

VENTAJAS: Quizás la formación más letal en cuanto a daño se refiere. Su índice de daño infligido a las fuerzas rivales es alto y la fuerza de ataque se incrementa. INCONVENIENTES: Las tropas no se pueden desplazar. El círculo es una formación ideal para situaciones muy concretas: si creas una línea de tropas formadas en círculo, el enemigo tendrá que sudar sangre para flanquear tus fuerzas.

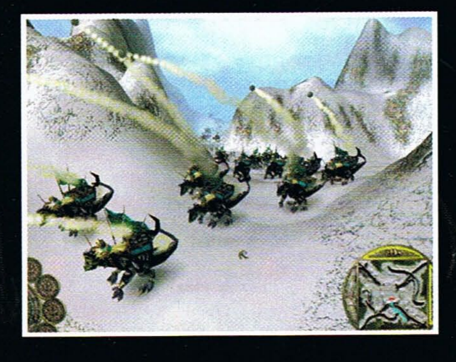
CONSEJOS GENERALES

1 Todo comienzo de partida, ya sea individual o multijugador, tiene que ser rápido a la vez que eficaz. Cada uno de tus movimientos debe estar calculado. Los mejores jugadores de estrategia en tiempo real siempre están haciendo algo, nunca se quedan mirando la pantalla esperando a que las cosas sucedan por sí solas. Cada minuto es vital para la expansión de tu ejército, pero también para la del de tu rival. Lo ideal es que dejes las unidades militares para más adelante y empieces por crear unidades que te abastezcan, como los campesinos.



2 Debes tener una cosa clara: decide tu estrategia en el juego desde un principio. Puedes optar por ser más defensivo o más ofensivo, pero jamás te quedes justo a medio camino de estas dos opciones. Es necesario decantarse claramente por una de ellas, aunque ten en cuenta que ser exclusivamente defensivo es casi tan nefasto como dedicarte a los ataques suicidas.

3 Las partidas de *Warrior Kings* no se desarrollan a un ritmo tan vertiginoso como las de *Warcraft III*. Aunque tendrás más tiempo para ir construyendo tus unidades, también hay sitio en el juego para los ataques sorpresa con pocas unidades, que sirven para debilitar la estructura económica de los jugadores.



4 Como todos los juegos de estrategia en tiempo real, la exploración es un factor determinante. Reconocer el terreno equivale a conocer, en cierta manera, la posible vía de ataque de tu oponente. Las mejores unidades para hacerlo son, evidentemente, los exploradores. Tienen un ángulo de vista mayor al de cualquier otra unidad, así que utilízalos constantemente. Es indispensable que ya hayas reconocido el terreno antes de comenzar a expandirte. Localiza la posición de tu enemigo y estudia las posibles vías de acceso a tu base. Construye en ellas torretas defensivas para evitar desagradables sorpresas.



5 Recuerda que esto es un juego de estrategia en tiempo real, no un simulador de construcciones, así que plantéate qué tipo de edificios necesitas para construir las unidades que más te convengan. Por muy sugerente que parezca en un principio, desarrollar todo el árbol tecnológico supone, a largo plazo, más inconvenientes que ventajas. No puedes dedicar todos tus recursos a la investigación.

6 Construye más de una mansión y no olvides las tiendas. El oro es importantísimo. Las tropas imperiales, por ejemplo, cuestan mucho metal precioso. Recuerda que nuestra intención es ir acumulando recursos para contar con unas buenas defensas y después realizar un ataque en condiciones. Las unidades necesitan oro para sus mejoras, así que no dudes en explotar las tiendas (construye unas tres) para que tus reservas de metal sean lo suficientemente altas. Y no te olvides de las carretas de suministros: serán indispensables para abastecer a las tropas una vez que las lances al frente.

7 Mantén la formación en todo momento. La columna es la que brinda mayor rapidez. Usa los atajos de teclado para crear grupos numéricos que te ayuden a manejar las tropas. *Warrior Kings*, como *Shogun: Total War*, es la antítesis del juego de estrategia con pocas unidades. Verás verdaderas batallas épicas con unos doscientos hombres en liza. En esas situaciones, mantener el orden es tan importante como complicado. Con frecuencia verás cómo tus unidades se enfrentan a enemigos sin que se lo hayas ordenado. Esto te puede salir muy caro, así que esfuérzate en controlar sus acciones en todo momento.



8 Procura tener una cantidad respetable de carretas de suministros. Son muy útiles en los combates por dos razones: mantienen la munición de tus tropas y, además, tienen características curativas.



9 Los accidentes geográficos son de vital importancia, así que controla las alturas. Las colinas son un punto estratégico que debes dominar. Atacar o defenderte desde lo alto te proporciona una ventaja que todo general debe apreciar.





EL ATAQUE

Ha llegado el momento de enfundarse el disfraz de lobo. Recuerda lo que te dijimos al principio: es tan negativo seguir una estrategia defensiva como una ofensiva. La complejidad de este juego te lleva a plantear una estrategia diferente dependiendo del enemigo con el que te topes. Aún así, estos consejos pueden servirte de mucha ayuda.

1 Cuando explores el terreno, calcula cuál será tu vía de acceso al territorio enemigo. Si puedes, espía las fuerzas contrarias para saber qué unidades te resultan más rentables y eficaces a la hora de entrar en combate.



2 Tu ejército, sea del tipo que sea, tiene que estar formado por unidades de infantería, arqueros y caballería, así como por armas de asedio. Es indispensable que lleves contigo carretas de suministro para mantener estable tanto la munición como el estado de salud de la soldadesca. Procura que la infantería se sitúe delante de los arqueros. La razón es obvia: los arqueros pueden ser letales a distancia, pero son muy débiles cuerpo a cuerpo. Aprovecha al máximo los momentos en los que las fuerzas enemigas todavía están encarándote desde la lejanía. Utiliza a la infantería para repeler su ataque y mantenerlos lo más alejados posible. Recuerda que los arqueros en formación (ver formaciones) inflingen un extra de daño, así que mantén su posición.



3 Cuando estés cerca del asentamiento rival, procura mantenerte lo más lejos posible de su ángulo de visión. No te diremos nada nuevo, pero el factor sorpresa es vital en cualquier ataque.

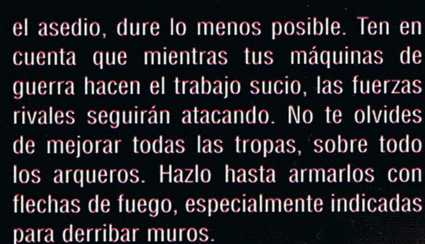


4 Recuerda que el enemigo también puede mandar exploradores para saber qué es lo que está sucediendo más allá de sus murallas. Quizás una buena estrategia para evitar esto consista en mandar un grupo de mercenarios, unidad eficaz y de muy bajo coste, antes del ataque definitivo. Un pequeño contingente formado por estas unidades y tres o cuatro exploradores que inspeccionen el terreno puede acabar fácilmente con los exploradores del equipo contrario. Si los matas, dejarás momentáneamente ciego al enemigo; circunstancia que tienes que aprovechar para lanzar tu ataque definitivo.



5 Lo más importante para que un ataque no degenere en caótica desbandada de tus tropas es crear un ejército a la altura de las posibilidades de tu rival, así que envía espías o exploradores para echarle un vistazo al ejército enemigo. Aun así, hay cosas que se saben aunque no hayas visto ni el más mínimo rastro de las fuerzas rivales. Por ejemplo, que tu oponente siempre va a proteger su asentamiento con fortificaciones. Puedes estar seguro de que encontrarás, como mínimo, torres de vigilancia con arqueros en su interior y muros que te costará franquear.

6 Debes contar con armas de asedio lo suficientemente poderosas como para que la parte más dura de cualquier ataque,



el asedio, dure lo menos posible. Ten en cuenta que mientras tus máquinas de guerra hacen el trabajo sucio, las fuerzas rivales seguirán atacando. No te olvides de mejorar todas las tropas, sobre todo los arqueros. Hazlo hasta armarlos con flechas de fuego, especialmente indicadas para derribar muros.

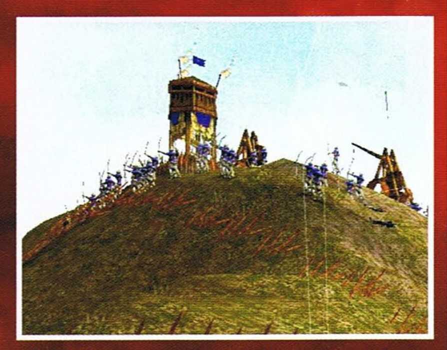
7 Tus máquinas de asedio son muy preciadas en cualquier combate, así como los carros de abastecimiento que curan a las tropas y te proporcionan la munición necesaria para dar la talla en el frente. Escolta estas unidades, si puedes, con una falange de caballería pesada.

8 Partamos de la base de que ya te encuentras a un paso de la base de tu enemigo. Como te dijimos, lo primero que vas a encontrar serán torres de vigilancia. Manda tus máquinas de asedio contra ellas. Ahora es cuando empieza lo bueno, porque obligas al enemigo a sacar tropas de su fortificación para rechazar el ataque. Posiciónate siempre en lo alto de una colina para contar con la ventaja del desnivel.

9 Mientras el enemigo sale de su fortificación, haz que caiga sobre ellos una lluvia de flechas. Eso siempre funciona. Generalmente, tu rival acudirá en masa a terminar con los arqueros, ya que sus flechas de fuego estarán mermando tropas a pasos agigantados. Y aquí llega el factor sorpresa. Cuando veas que el rival se dirige a ti (probablemente con unidades de infantería y caballería) adelanta las posiciones de tu infantería y hazles frente, mientras alejas a los arqueros para que sigan escupiendo

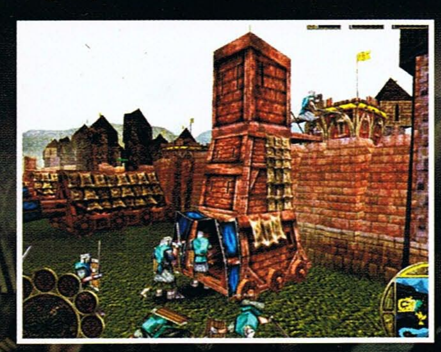


flechas desde la distancia. Ahora bien, una estrategia que puede dar muy buen resultado es ocultar tu caballería pesada en uno de los flancos. Cuando el enemigo se dirija hacia ti cegado por su sed de venganza, saca a tus caballeros de su escondite y carga contra el rival. De esta manera, lo atraparás entre dos fuegos, uno con la infantería y los arqueros y otro por la retaguardia, haciéndole mucho daño con tu caballería. Para que esta estrategia funcione, ten en cuenta que debes mantener a la caballería lejos del ángulo de visión de las torres de vigilancia.



10 Cuando estés ante los muros de su fortificación, lo ideal sería que dividieses tus tropas en dos grupos, uno que puede servir de refresco y otro que se encuentra haciendo el trabajo sucio a los pies del asentamiento enemigo. Como poco, las máquinas de asedio y los arqueros han limitado el daño de las torres de vigilancia enemigas (deben ser tu primer objetivo, ya que pueden hacer mucho daño). Ahora conduce las máquinas de asedio a los muros y haz varios agujeros que servirán de vía de acceso al interior de la aldea de tu rival. Conduce tus carros de suministros y ponlos junto a las tropas que están llevando a cabo la invasión.

11 Una vez dentro del campamento enemigo, tu objetivo final será destruir su mansión o su castillo. Ataca primero a las unidades de tipo económico, verdadero sustento del ejército rival. Mata a los campesinos y acaba con los carros. En estos momentos, la organización de tus hombres es vital. Haz que los arqueros (armados con sus flechas incendiarias) se dediquen a la eliminación sistemática de los edificios que conforman la aldea. Mientras, tus soldados de a pie deben hacer frente a las tropas enemigas que intentan frustrar tu plan.



LA DEFENSA

W*arrior Kings* no es un juego que dé pie a constantes ataques por sorpresa. La construcción de unidades poderosas se realiza de manera demasiado pausada como para que al poco de comenzar una partida te encuentres con un ejército enemigo a las puertas de tu ciudad, pero conviene tomar precauciones.





1 Para evitar sorpresas desagradables tienes que construir un puñado de tropas. Piensa que mientras no afianzas tu posición, los campesinos son las unidades más importantes de todo el juego. Construye unas cuantas torretas. Si puedes, hazlo sobre terreno elevado, ya que la ventaja de la altura es importantísima. Mete un puñado de arqueros en las torres y fortifícalas. Los arqueros disparan mejor desde una posición elevada y su línea de visión se expande. Construye después infantería de a pie (algún lancero o unidad similar) para asegurar tu aldea.



2 La buena defensa durante un asedio puede ayudarte más de lo que crees. Hacer que dure más de lo que el enemigo esperaba implica que sus fuerzas se verán debilitadas y por consiguiente también su economía. Si eres capaz, elimina sus carretas de suministros. Esto cortará el abastecimiento de munición y parte de su capacidad curativa para las tropas heridas.

3 Comprueba bien el terreno por el que te mueves. La geografía del juego está muy bien construida y hay partes del mapa por las que, casi por fuerza, deben pasar las tropas enemigas para atacarte. Son los llamados cuellos de botella. Esos son los puntos que debes defender. Construye de nuevo más torretas con arqueros en su interior y fortifícalas con muros ligeros. No cuestan mucho dinero y son ideales para el comienzo de la partida. En los puntos que creas más posible un ataque del enemigo, debes situar a los exploradores. Su línea de visión puede arruinar el factor sorpresa.

4 Amuralla tu aldea. Ve mejorando poco a poco la resistencia de los muros. A mayor resistencia, más esfuerzo por parte del enemigo a la hora de asediar tu asentamiento. Cuando finalmente tus muros hayan caído, aprovecha que el enemigo tiene que meterse por pequeños agujeros, rompiendo así su formación, y atácale mientras puedas. *Warrior Kings* es un juego que favorece mucho al que construye una buena fortificación. Las torres y los muros, debidamente mejorados, ayudan a que mientras el enemigo intenta acabar con tu resistencia puedas prepararte para realizar la ofensiva.



5 Construye puertas en los muros, pero sitúalas en lugares estratégicos por los que sepas que va a atacar el enemigo. Tras las murallas, empieza a construir un ejército de tipo defensivo. Debería constar de arqueros, caballería pesada y carretas de suministros para abastecer a tus tropas. El enemigo intentará derribar tus murallas con máquinas de asedio. Ése debe ser el principal objetivo de tus fuerzas recién creadas. Deja a los arqueros tras las murallas y sal al exterior con la caballería. Son las mejores unidades del juego para realizar este tipo de tareas. Su velocidad les favorece. No esperes a tener que reconstruir los muros: manda a los campesinos a repararlos, ya que es mucho más barato.

UNIDADES

En esta lista no son todas las que están, pero están todas las que son. Se trata de una selección de las unidades más usadas en el juego. Ten en cuenta sus características. Una unidad para un determinado momento puede convertirse en carne de cañón si tu rival le da la vuelta a la tortilla.

SIN ALINEAMIENTO

No son específicas de ningún bando. Digamos que son los hombres para todo, pero no por ello menos útiles. Utilízalos para las primeras horas de juego o como cebo para tus ataques. Suelen ser baratas y eficaces.

CAMPESINO

Unidad básica del juego. Necesitarás tener bastantes para que tu economía vaya viento en popa. Ellos serán los encargados de conseguirte madera, oro y piedra útiles para tu progreso. Incluso puedes reclutarlos para la milicia en momentos de vacas flacas.

CAMPESINO



Cuerpo a cuerpo: 40
Daño por proyectil: -
Armadura: 5 · Vida: 80

COSTE Comida 50

EXPLORADOR

Debe ser una de las primeras que crees, ya que ayuda a reconocer el terreno y las unidades rivales. Además, son resistentes.

EXPLORADOR



Cuerpo a cuerpo: 20
Daño por proyectil: -
Armadura: 5 · Vida: 100

COSTE Comida 60

ZAPADOR

Tus máquinas de guerra se desplazan despacio y conducirlas desde tu asentamiento al enemigo puede restar movilidad al ejército. Usa al zapador para construirlas cerca del campamento enemigo.

UNIDAD DE ASEDIO



Cuerpo a cuerpo: 15
Daño por proyectil: -
Armadura: 5 · Vida: 100

COSTE Comida 150
Oro 25

ARQUERO

No olvides mejorarlos para que lancen flechas de fuego, extremadamente útiles contra construcciones. Como arma defensiva tampoco tienen precio, sobre todo en posiciones fortificadas. Son muy débiles en el cuerpo a cuerpo, así que evita el enfrentamiento directo con la caballería o los lanceros.

INFANTERIA LIGERA



Cuerpo a cuerpo: 5
Daño por proyectil: 25/3,5
Armadura: 4 · Vida: 80

COSTE Comida 60
Madera 20

LANCERO

Imprescindible en cualquier ejército. Muy eficaces contra la caballería.

INFANTERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 30
Daño por proyectil: -
Armadura: 10 · Vida: 120

COSTE Comida 60

MERCENARIO

Es una unidad muy barata y útil para hacer trabajos de búsqueda y destrucción. Son autónomos: no necesitan comida para su mantenimiento. Además, poseen la siempre apreciable habilidad de quemar edificios.

INFANTERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 25
Daño por proyectil: -
Armadura: 12 · Vida: 120

COSTE Oro 20

SOLDADO CON JABALINA

Otra unidad muy útil para los primeros pasos en el juego. Especialmente indicados para ataques rápidos y por sorpresa. Utilízalos como cebo y como arma de desgaste. Su punto débil es que tiene muy poca armadura.

CABALLERÍA LIGERA



Cuerpo a cuerpo: 10
Daño por proyectil: 24/7
Armadura: 1 · Vida: 120

COSTE Comida 100
Madera 40

ESCOLTA

Aceptable para el principio de la partida, pero poco resistente contra unidades similares.

CABALLERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 23
Daño por proyectil: -
Armadura: 9 · Vida: 150

COSTE Comida 100
Madera 20

ARIETE

Puedes emplearlos tanto contra edificaciones como contra muros. No son muy resistentes, así que deberás escoltarlos.

ARMA DE ASEDIO



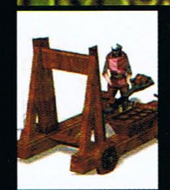
Cuerpo a cuerpo: 40
Daño por proyectil: -
Armadura: 5 · Vida: 300

COSTE Comida 100
Madera 300

CATAPULTA

Especialmente indicadas para acabar desde la distancia con las torretas o con las formaciones. Si te ves asediado por una de ellas, no dudes en atacarla con lanceros o arqueros.

ARMA DE ASEDIO



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: 50
Armadura: 5 · Vida: 400

COSTE Comida 200
Madera 200

PAGANOS

Junto al Imperio, el más poderoso alineamiento del juego. Cuentan con unidades mágicas de gran poder y con una unidad especial, los Abaddones, que los hacen muy temibles.

CAZADORA DEL ALBA

Lo mismo que hemos dicho para los arqueros sin alineamiento se puede aplicar a esta unidad. Buena para los primeros momentos del juego, sobre todo fortificada en torretas.

INFANTERÍA LIGERA



Cuerpo a cuerpo: 6
Daño por proyectil: 30/3,5
Armadura: 5 · **Vida:** 120

COSTE	
Comida	120
Madera	50

CAZADORA DEL SOL

Son las Cazadoras del Alba mejoradas. Su estadísticas de combate suben ligeramente, pero en esencia se trata de unidades muy similares. Ideales para combates a distancia. Evita sus encontronazos con la caballería.

INFANTERÍA LIGERA



Cuerpo a cuerpo: 7
Daño por proyectil: 33/4
Armadura: 5 · **Vida:** 120

COSTE	
Comida	120
Oro	50

BÁRBARO

No tienen capacidad de formación. Aun así, resultan muy útiles en ataques relámpago. Son baratos y poseen capacidad para incendiar los edificios y los muros enemigos.

INFANTERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 27
Daño por proyectil: -
Armadura: 5 · **Vida:** 50

COSTE	
Comida	40

HORDA FARFULLADORA

Un arma de doble filo: por una parte pueden ser muy útiles a la hora de acabar con los recursos de los enemigos (tienen una habilidad especial que les permite fagocitar la madera y el mineral de tus rivales), pero también pueden llegar a multiplicarse y exigir demasiada comida para su mantenimiento.

INFANTERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 25
Daño por proyectil: -
Armadura: 1 · **Vida:** 40

COSTE	
Comida	30

GUERRERO DEL SOL

Sus estadísticas lo dicen todo: ¡200 de vida y 40 de daño cuerpo a cuerpo! Probablemente, la unidad de infantería pesada más fuerte de todo el juego. No pueden faltar en ningún ejército pagano.

INFANTERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 40
Daño por proyectil: -
Armadura: 20 · **Vida:** 200

COSTE	
Comida	70
Madera	20

GUERRERAS DEL ALBA

Aunque no se trate de una unidad excesivamente fuerte, su velocidad de desplazamiento las hace necesarias en un combate donde prime sobre todo la rapidez.

INFANTERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 37
Daño por proyectil: -
Armadura: 25 · **Vida:** 200

COSTE	
Comida	120

LEGIÓN DE NO MUERTOS

Otra unidad que hace de los paganos el alineamiento mejor formado en batallas de cuerpo a cuerpo. La legión de no muertos puede decidir tranquilamente el curso de una batalla. Aun así, no son muy rápidos.

INFANTERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 37
Daño por proyectil: -
Armadura: 25 · **Vida:** 200

COSTE	
Comida	120

CAZADORA AMAZONA

Probablemente, la unidad de caballería ligera mejor dotada del juego. Son arqueras con capacidad para montar a caballo. Su habilidad para disparar puede servirte para causar grandes daños en las estructuras enemigas.

CABALLERÍA LIGERA



Cuerpo a cuerpo: 10
Daño por proyectil: 20/7
Armadura: 2 · **Vida:** 160

COSTE	
Comida	150
Madera	60

DEMONIO ARÁCNIDO

Unidad muy versátil que dispara un vómito a distancia, letal tanto contra enemigos como contra estructuras. Evita el enfrentamiento directo de estos demonios con unidades de a pie. Su nula capacidad de daño en el cuerpo a cuerpo las hace muy vulnerables.

CABALLERÍA LIGERA



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: 30
Armadura: 2 · **Vida:** 500

COSTE	
Comida	300
Oro	25

JINETE DE BATALLA

Uno de los grandes inconvenientes del ejército pagano es (en comparación con los imperiales) lo débil de su caballería. Aunque no tan poderoso como su unidad correspondiente en el ejército del Imperio, sigue siendo rápido, eficaz y hábil en cargas contra la infantería.

CABALLERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 27
Daño por proyectil: -
Armadura: 12 · **Vida:** 150

COSTE	
Comida	100
Madera	40

JINETE DE GUERRA

Lo mismo que dijimos para el jinete de batalla se puede decir para esta unidad. Las mejoras en la tecnología aumentan su armadura.

CABALLERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 30
Daño por proyectil: -
Armadura: 30 · **Vida:** 180

COSTE	
Comida	100
Madera	40

BESTIA FOMORIANA

Las piedras lanzadas con la cola hacen de la bestia fomoriana una unidad no tan letal como otras armas de asedio existentes en el juego, aunque es muy difícil de matar. Su rapidez puede ayudarte a convertir un asedio en mucho más dinámico y eficaz.

ARMA DE ASEDIO



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: 120
Armadura: 5 · **Vida:** 500

COSTE Comida 400
Oro 50

WYRN DE LA MUERTE

Aunque resulta muy lento, el Wyrn de la muerte es una unidad valiosísima en un asedio. Resulta muy eficaz contra edificios y su vómito puede infectar a un gran número de tropas rivales.

ARMA DE ASEDIO



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: 120
Armadura: 5 · **Vida:** 500

COSTE Comida 400
Oro 50

BEHEMOTH

Lo más importante de esta unidad es su resistencia. Son un prodigio del aguante. Además, tienen bonificación de resistencia a flechas.

ARMA DE ASEDIO



Cuerpo a cuerpo: 200
Daño por proyectil: -
Armadura: 25 · **Vida:** 1.000

COSTE Comida 1.000
Oro 50

SUMA SACERDOTISA

Básicas en cualquier ejército pagano. Utilízalas para teletransportar tus tropas. Gracias a esta habilidad, puedes llevar a tu ejército a las mismas puertas del palacio rival.

UNIDAD MÁGICA



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: -
Armadura: 5 · **Vida:** 100

COSTE Comida 100
Oro 50

SÚCUBO

Otro de los platos fuertes de los paganos. Gracias a su capacidad de transmutación, puede tomar la forma de un campesino enemigo e infiltrarse. Utilízalos también para obtener el control de las unidades enemigas.

UNIDAD MÁGICA



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: -
Armadura: 5 · **Vida:** 100

COSTE Comida 100
Oro 50

IMPERIO

Después de los paganos, el mejor ejército del juego. Como ventajas, tienen una gran caballería y una unidad especial tan poderosa como el arcángel. No obstante, necesitarás grandes cantidades de oro para mantenerlos.

ARQUERO IMPERIAL

Es la unidad de esta clase con más ángulo de visión. Esto convierte a los arqueros imperiales en unidades de una potencia devastadora.

INFANTERIA LIGERA



Cuerpo a cuerpo: 10
Daño por proyectil: 30/6
Armadura: 4 · **Vida:** 80

COSTE Comida 60
Oro 20

HOMBRE A LAS ARMAS

Si puedes prescindir de esta unidad, hazlo. Son un poco más poderosos que los lanceros sin alineamiento, pero su superior coste hace que no valgan mucho la pena.

INFANTERIA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 35
Daño por proyectil: -
Armadura: 14 · **Vida:** 150

COSTE Comida 60
Madera 30

PIQUERO

Son imprescindibles. De hecho, son la mejor unidad de infantería pesada del imperio. Muy efectivos contra las cargas de la caballería. Además, son rápidos.

INFANTERIA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 38
Daño por proyectil: -
Armadura: 17 · **Vida:** 180

COSTE Comida 60
Madera 30

CABALLERO

Unidad típica que resulta muy eficaz para cargas contra la infantería.

CABALLERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 27
Daño por proyectil: -
Armadura: 14 · **Vida:** 180

COSTE Comida 100
Oro 15

GUERRERO SANTO

Otra de las grandes unidades del Imperio. Aparte del daño que hacen, poseen dos habilidades especiales muy a tener en cuenta: su capacidad de curación masiva y el devastador hechizo de exorcismo.

CABALLERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 35
Daño por proyectil: -
Armadura: 22 · **Vida:** 190

COSTE Comida 100
Oro 30

CABALLERO IMPERIAL

La mejor unidad de caballería pesada. Ideales para las tareas típicas de caballería, como las cargas. Mejor usar al caballero imperial que al guerrero santo. Es más barato.

CABALLERÍA PESADA



Cuerpo a cuerpo: 32
Daño por proyectil: -
Armadura: 32 · **Vida:** 160

COSTE Comida 100
Oro 15

SACERDOTE

Aunque no tienen una habilidad de combate alta, deben formar parte importante de tu ejército imperial, sobre todo si luchas contra fuerzas paganas, a las que pueden hacer mucho daño gracias a su habilidad de exorcismo.

UNIDAD MÁGICA



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: -
Armadura: 5 · **Vida:** 80

COSTE Comida 150
Madera 150

OBISPO

Similar al sacerdote, sólo que más poderoso. Tienen además la habilidad de trasladar las unidades paganas a su punto de partida, haciéndolas desaparecer así del campo de batalla.

UNIDAD MÁGICA



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: 10/2
Armadura: 5 · **Vida:** 100

COSTE Comida 200
Madera 200

INQUISIDOR

Su presencia hace pensar que el Imperio es un alineamiento formidable. Son unidades poderosísimas, sobre todo contra paganos. Quizás se trate de la mejor unidad mágica del juego. Indispensables en cualquier batalla.

UNIDAD MÁGICA



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: 60
Armadura: 5 · **Vida:** 60

COSTE Comida 200
Oro 100

RENACIMIENTO

De todos los alineamientos existentes en el juego, los renacentistas son, probablemente, los más débiles. Su tendencia a apostar por la tecnología y su desprecio por toda unidad mágica les perjudica más que favorece. Disponen de grandes armas de asedio, pero carecen de unidades poderosas que por sí solas inclinen la balanza.

ARCABUCERO

Muy buena unidad defensiva, sobre todo si se fortifica en torretas. Tienen una buena potencia de fuego y su inconveniente es el limitado radio de alcance. Lo más indicado es hacer que les acompañe un grupo de arqueros.

INFANTERÍA LIGERA



Cuerpo a cuerpo: 10
Daño por proyectil: 30/3,9
Armadura: 5 · **Vida:** 80

COSTE Comida 100
Oro 80

DRAGÓN

El mismo inconveniente y la misma ventaja que caracteriza a los arcabuceros (gran poder de fuego, pero corta distancia). De todas formas, esta unidad, al ser montada, posee mayor rapidez de movimiento.

CABALLERÍA LIGERA



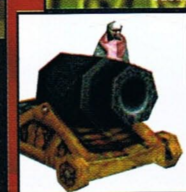
Cuerpo a cuerpo: 10
Daño por proyectil: 27/4
Armadura: 1 · **Vida:** 120

COSTE Comida 100
Oro 60

BOMBARDA

Muy lenta, pero también muy precisa. Si llevas bombardas a la batalla, no te olvides de escoltarlas. No tiene nada que hacer contra una carga cuerpo a cuerpo, por débil que ésta sea.

ARMA DE ASEDIO



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: 80
Armadura: 5 · **Vida:** 400

COSTE Comida 100
Madera 100

TREBUCHET

La mejor arma de asedio existente en el juego. No tiene un gran ratio de disparo y su puntería no es tan fina como la de la bombarda, por ejemplo, pero sus efectos pueden ser devastadores. Muy eficaz en ataques a larga distancia, ya que es la que más alcance tiene. Idónea tanto para unidades como para edificios rivales.

ARMA DE ASEDIO



Cuerpo a cuerpo: -
Daño por proyectil: 75
Armadura: 5 · **Vida:** 400

COSTE Comida 100
Madera 500

SCHIZM

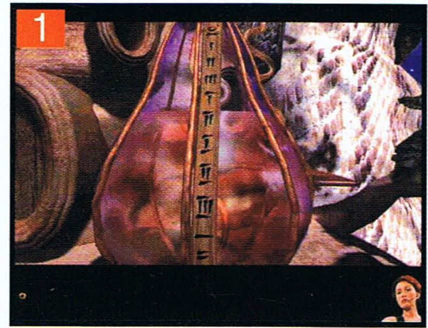
MYSTERIOUS JOURNEY



En el planeta Argilus, nada es lo que parece. Para resolver esta sofisticada intriga alienígena, deberás enfrentarte a puzzles en que el uso de la lógica llega a extremos de verdadera pesadilla. Combinar las habilidades de tus dos personajes, Hannah y Sam, es otra de las claves con que debes familiarizarte.

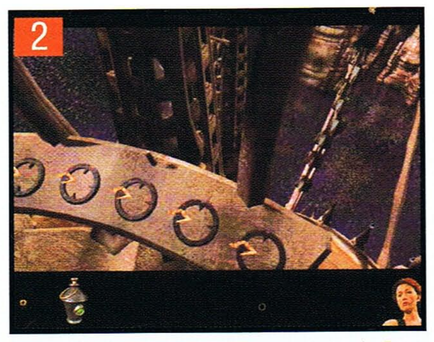
Hannah

1 Cuando Hannah haya enviado las coordenadas a Sam, sube por la pasadera que tienes enfrente. Tras una casi imperceptible visión, avanza por la pasadera de la derecha y llegarás al siguiente islote. Sigue hacia la izquierda, pulsa el botón del panel de la izquierda e introdúcete en el elevador. Luego pulsa la flecha situada en la parte superior del panel de control y accederás al nivel superior. Sigue hacia la izquierda. Cuando Hannah se pregunte dónde ha ido a parar toda la gente, avanza de frente unos metros y sube por la pasadera. Llegarás a una zona plagada de abejas. Avanza en la única dirección posible.



2 Tras llegar al extraño dispositivo en forma de pera (1), observa con atención los números que hay inscritos en él. Toma nota de estos 10 signos y observa también que el líquido del interior marca el número 5. Retrocede hasta el nivel inferior y accede al primer elevador que se encuentra a mano izquierda. Sube al nivel superior. Cuando salgas del elevador, observarás más avispas y una fuente de la que emerge un líquido verde. Sigue hacia la derecha. Tras unos enormes tentáculos, encontrarás un podio encima del cual hay una urna. Hazte con ella, da media vuelta y sube por la pasadera de la izquierda (al lado del puente agrietado) que te llevará al nivel superior.

3 Tras otra comunicación de Hannah con Sam, sube por la rampa situada a la izquierda. Tras la visión reveladora de uno de los científicos desaparecidos, dirígete hacia la fuente de agua y sube por las escaleras de caracol de la izquierda hasta que llegues a un panel de control con cinco circunferencias (2). El objetivo consiste en llevar un trozo de madera situado en el tulipán numero 5 hasta

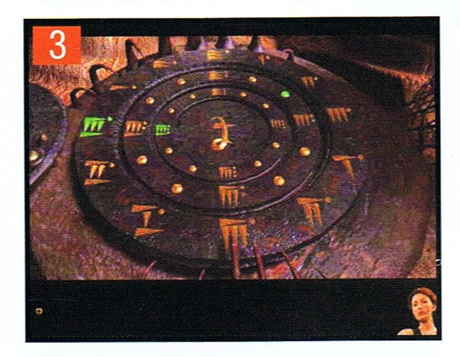


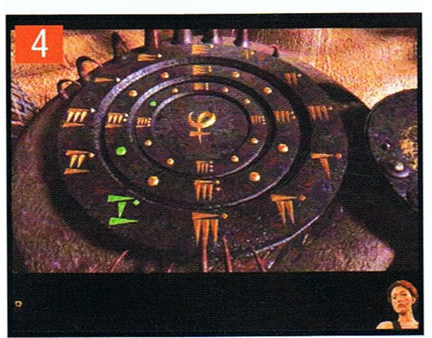
el tulipán numero 1 y así hacerte con él. Para ello deberás pulsar los círculos correctamente. Numéralos de izquierda a derecha con los dígitos 1, 2, 3, 4, 5 y empújalos en el orden siguiente: 3, 1, 4, 2 y 5.

4 Tras esta sencilla operación sigue subiendo por las escaleras de caracol hasta llegar a la cima. En el suelo, hallarás una vieja madera con múltiples signos, unos normales y los otros tachados. Toma nota de los normales y retrocede hasta el nivel de los tulipanes. Avanza hasta la parte trasera de la fuente y observa la madera que hay en el interior del primer tulipán. Toma nota de los signos que no están tachados y baja primero por las pasaderas y luego por el ascensor hasta llegar al nivel en el que hay dos elevadores. Accede al panel de control que hay en medio de los mismos y podrás utilizar un trasporte que te llevará a la siguiente zona.

5 Sube por la pasadera de enfrente. Tras llegar al nivel superior, accede a la plataforma que hay entre las dos antorchas. Detrás de los tentáculos se halla una plataforma en la cual podrás situar la urna. En la plataforma hay marcados 14 ajustes. Cada uno de ellos controla dos de los tentáculos de la pasadera de enfrente. De derecha a izquierda, desliza la urna por los ajustes 13, 12, 11, 10, 8, 5, 4, 3 y 2. Acto seguido, aparecerá una especie de campo magnético que conectará los tentáculos y podrás acceder a través de ellos hasta la zona situada al otro extremo. Observa la silla situada bajo el tentáculo. Tras pulsar en la misma, llegarás al islote de enfrente. Desciende por la rampa y utiliza el elevador para acceder a la parte superior de la zona.

6 Ahora encontrarás una enorme consola con tres ruedas que muestran las coordenadas en horas, minutos y segundos. Ha llegado el momento de utilizar las coordenadas inscritas en las dos maderas. Sitúa los signos tal y como aparecen en las imágenes **(3,4)** y luego pulsa sobre la mano situada en el panel del centro. Tras el viaje marítimo, utiliza el elevador para salir al exterior y sube por la rampa. Utiliza otra vez la silla. Tras un tan molesto como imprescindible cambio de CD, llegarás a una enorme isla de piedra. Avanza por la pasarela y, tras el monólogo de Hannah, sigue de frente hasta que te sitúes justo al lado de una estatua. Observa el dibujo que hay en el pedestal iluminado con la luz del sol y podrás reconocer dos de los tres símbolos **(5)**.







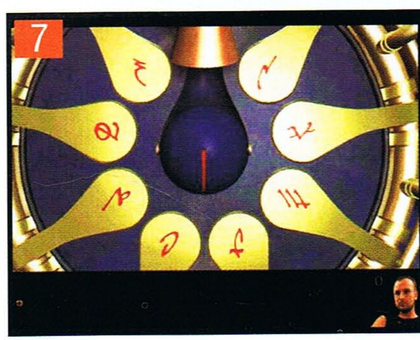
7 Sube por la escalera que hay al lado de la estatua y observa la especie de visor que hay en la cabeza de la misma. Baja de nuevo a suelo firme y desplázate por debajo de la tarima de tuberías metálicas hasta que te cruces con una mujer que te obsequiará con un extraño objeto de metal. Sigue por debajo de la tarima. Cuando llegues al final de la catedral, sube por la plataforma de la izquierda hasta llegar a lo que parece una extraña máquina de escribir. Pulsa sobre el retrato de Sam.



Sam

1 Tras la comunicación de Sam con Hannah, observa la brújula que hay bajo tus pies. Se trata de la brújula número 1, un mecanismo que indica la dirección del viento **(6)**. Toma nota del símbolo señalado por la flecha y repite la operación en las otras cuatro brújulas que hay más a la derecha. Cuando llegues a la más alejada (la número 5), retrocede hasta llegar al lado de una especie de enorme cuerno sonoro. Observa el mensaje que hay en la agenda a la izquierda del dispositivo y después acércate al dispositivo metalizado de la derecha **(7)**. Hay un total de ocho hojas con un signo sobre cada una de ellas. Cuando pulses cualquiera de estas hojas, sonará una palabra en una lengua desconocida. Cada





una de las hojas pronuncia una palabra distinta. Ahora púlsalas en el mismo orden que hallaste las direcciones de viento indicadas en las brújulas 1 a 5 (en cada partida, las direcciones del viento son distintas). Si las has introducido correctamente, recibirás nueve perlas azules.



2 Retrocede por el pasillo y utiliza la cabina para acceder al siguiente islote. Tras una pequeña exploración de la zona, tendrás un breve contacto con la aparición fantasmal de la doctora Bremen. Te informará sobre las propiedades de un gas dos veces más potentes que el estándar. Sitúate en la zona el la que hay dos mecanismos parecidos en ambos laterales del pasillo **(8)**. Se trata de los colectores con los que deberás bombear gas para elevar el barco que te permitirá abandonar la zona. Antes de empezar, un consejo de mucho valor: salva la partida cada vez que te salga una combinación correcta, sino, cuando cometas un error tendrás que empezar de nuevo.

3 No importa con cuál de los dos colectores empieces primero. Observa que hay un total de diez ojos de los que salen también diez palancas. Debes partir de la posición de la una en punto según las agujas del reloj y mover la primera palanca una vez, la segunda dos veces, la tercera tres veces y así sucesivamente. Cuando hayas completado la

operación (moviendo la décima manija diez veces) pulsa el botón central del dispositivo. Una vez hayas introducido todo el gas, echa un vistazo al indicador de presión que hay a la derecha. Teóricamente, todos los gases deben tener la misma fuerza y con la operación realizada deberíamos obtener una presión de 55 (1+2+3+4+5+6+7+8+9+10). Pero el indicador marca una presión mayor. ¿Por qué? Muy simple, porque la presión de uno de los gases es dos veces superior a la del resto. El indicador exterior que marca la presión va de 12 en 12 unidades de presión, es decir, cinco equivale a una presión de 60. El indicador interno va de uno en uno, así que, si por ejemplo, marca tres, debes añadir tres a la presión total, que será así de 63. Por este método matemático, podemos deducir que el gas cuya presión es el doble que el resto es el 8 (63-55=8). Así que tira una vez de la palanca número 8. Ten en cuenta que el recipiente que contiene el gas más denso cambia en cada partida, así que cada vez que juegues deberás hacer el cálculo de nuevo.

4 Cuando el navío se haya elevado en su totalidad, sal por el túnel opuesto al de entrada y súbete a la embarcación. Tras subir por las escaleras, da media vuelta, accede a la sala de mando y coge el CD que hay en la silla de la izquierda. Ahora siéntate en la silla de la derecha y observa el panel de control lleno de signos desconocidos. Sal al exterior del navío, cruza la zona de los dispositivos de gas y llegarás hasta un artefacto azul en el que podrás insertar el CD. Hay tres signos señalados en azul. Púlsalos uno a uno y obtendrás las siguientes combinaciones: **(9,10,11)**.

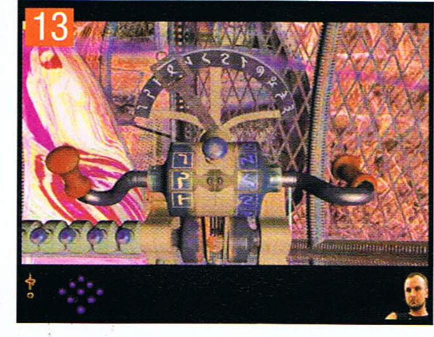

9


10


11

5 Regresa al navío y visualiza de nuevo el panel de control. Sitúa los indicadores siguiendo los símbolos indicados en el artefacto del CD tal y como indican las imágenes **12, 13 y 14**. Luego pulsa el botón central. Si has introducido correctamente la combinación, el navío te transportará a una nueva destinación. Si, por lo contrario, eres abandonado en medio del océano, tendrás que volver a introducir las coordenadas de nuevo.


12


13

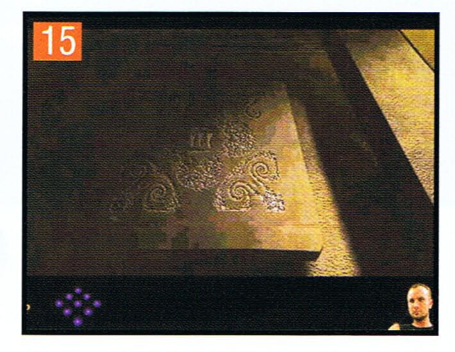

14

6 Nada más pisar el suelo, recibirás una buena noticia: Hannah se halla atrapada en la misma zona en la que tú te encuentras. Baja por las escaleras, avanza unos metros hasta el elevador y, tras introducirte en él, utiliza la palanca situada entre dos varas metálicas. Sigue por la pasadera y llegarás frente a dos extrañas puertas. La que está situada a la derecha no se puede abrir, aunque sí puedes acceder por la puerta de la izquierda. Para ello, pulsa el botón que hay en la barandilla de la derecha. Tras llegar al exterior, cruza la pasadera y los dos puentes de piedra y después sube por las escaleras hasta que divises la base humana. Pulsa el botón situado en el monolito de piedra que está justo enfrente. Tras acceder a un divertido vehículo, empuja la palanca del panel de control. Cuando el vehículo se detenga, avanza hacia la oscuridad y llegarás a una plataforma llena de extraños juguetes sonoros que sirven para adorar a los dioses. Observa que cada artilugio dispone de un nombre, un color y un sonido único. Lo mejor que puedes hacer es apuntar en primer lugar las extrañas palabras:

Artilugio 1: Dossi
Artilugio 2: Buss
Artilugio 3: Dihmah
Artilugio 4: Dali
Artilugio 5: Anahi
Artilugio 6: Vraai
Artilugio 7: Banoe
Artilugio 8: Doelgi

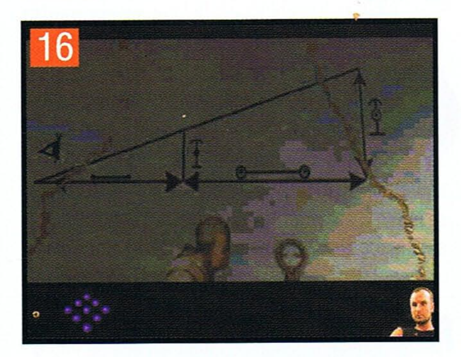
Acto seguido, toma nota de las placas coloreadas:

Verde: Toemba
Negro: Xantoe
Blanco: Heulah
Amarillo: Makkri
Rosado: Eulisso
Rojo: Saloe
Azul: Dihma
Naranja: Essaghi


15

7 Tras hacer todas las anotaciones necesarias, vuelve a montar en el extraño vehículo y dirígete hasta el monolito de piedra. Sigue el raíl a través del oscuro túnel. Una vez en el templo de agua, sigue a la izquierda, avanza y, tras comprobar que los artilugios de la pared derecha son más bien inútiles, sube por las escaleras al final del pasillo. Entra en el pequeño templo de la izquierda, observa con atención el insecto grabado en la piedra y luego toma nota del número que aparece inscrito en la pared de la izquierda **(15)**.

Después sal de la habitación, baja por las escaleras de la izquierda y avanza hacia la derecha.


16

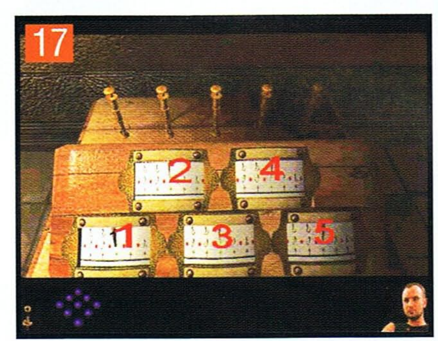
8 Tras volver a pasar delante de los extraños artilugios de adoración, llegarás a una bifurcación a la izquierda de la cual se encuentra una escalera de caracol. Sube por ella y llegarás al segundo piso del templo. Luego sigue avanzando en la única dirección posible y cruza la primera puerta a la derecha. Observa que en la pared del hermoso grabado hay un dibujo de un triángulo segmentado por una línea **(16)**. También hallarás un curioso panel de control cuya utilidad de momento desconoces.

9 Abandona la sala y retrocede hasta llegar de nuevo al lugar en que está el obelisco de piedra. Ya en el exterior, avanza a través de los pilares rojos de la izquierda y cruza la pasadera de madera hasta llegar a un dispositivo metalizado. Siéntate en la silla, abre la escotilla y da un giro de 360 grados para observar todo lo que tienes a tu alrededor. Observa la parte inferior del dispositivo, con ella podrás medir la longitud de los objetos. La escala de este dispositivo tiene 50 señales. Ahora observa la parte superior del dispositivo. Se trata de una escala con una longitud de diez dígitos, que es también la longitud de la línea inferior del triángulo inscrito en la pared. Empezaremos midiendo la altura del signo amarillo. Para ello, tira del punto de mira hasta que la línea roja esté exactamente encima del signo. Comprobarás que la escala indica 7 (los extraños símbolos son en realidad números del 1 al 10). Ahora observa la parte inferior del dispositivo y pulsa el boton "0" y luego el signo "+". Y... no ocurre nada, aunque ahora ya sabes que la longitud de este signo es 10. A continuación mide los valores de los cinco pilares. Los resultados son los siguientes.

Poste 1: 4 altura y 45 longitud
Poste 2: 5 altura y 16 longitud
Poste 3: 7 altura y 20 longitud
Poste 4: 4 altura y 25 longitud
Poste 5: 6 altura y 35 longitud

El signo amarillo tiene una unidad de altura de 0 y una unidad de distancia de 10. La formula matemática para calcular la verdadera altura de los pilares consiste en que a cada longitud hay que sumar la longitud del signo amarillo y después divivir el resultado entre 10. Los resultados son los siguientes:

Poste 1: (4*55)/10=22
Poste 2: (5*26)/10=13
Poste 3: (7*30)/10=21
Poste 4: (4*35)/10=14
Poste 5: (6*45)/10=27


17

Retrocede hasta la posición del templo en la que hallaste la inscripción del triángulo segmentado y observa el panel de control **(17)**. Introduce los valores correctos en cada pilar (hazlo de derecha a izquierda y no tendrás ningún problema) y recuperarás un filtro óptico. Retrocede, baja las escaleras de caracol y en esta ocasión sigue hacia la izquierda. Avanza por la pasarela y un fugaz monje te dirigirá las siguientes palabras:

Artilugio 1 = Dossi, Negro = Xantoe
Artilugio 8 = Doelgi, Blanco = Heulah
Artilugio 4 = Dali, Verde = Toemba


18

10 Avanza por la pasadera y luego dirígete a la izquierda hasta encontrar otro escondrijo lleno de artilugios de adoración. Numéralos de izquierda a derecha del 1 al 8 **(18)**. Cambia la placa numero 6 a color negro, la 3 a color blanco y la 8 a verde. No importa que las demás placas giren simultáneamente, si sigues este orden, todo funcionará a la perfección.

11 Ahora empuja los artilugios en este orden: 6, 3 y 8. Si has introducido la secuencia correctamente, se abrirá un nuevo acceso bajo la colosal estatua. Dirígete a la izquierda, cruza el oscuro pasadizo y luego la pasadera hasta la parte posterior de la estatua. Tras bajar por las escaleras, llegarás hasta la extraña máquina de escribir y te reunirás de nuevo con Hannah. De todas formas, los dos os encontráis en dimensiones distintas y sólo os podréis comunicar por radio. Gira a la izquierda y vuelve a la estatua con el visor en la cabeza y utiliza tu filtro óptico en ella. Luego vuelve a tierra firme y toma nota de los nuevos símbolos que aparecen en la piedra iluminada por la estatua **(19)**.


19

Se trata de nuevas coordenadas, aunque hay un pequeño problema que las hace del todo inútiles: siguen sin ser del todo actuales. Para actualizarlas deberás usar de nuevo las pastillas de madera con los símbolos viejos y los actualizados. Como ya hemos averiguado, estos símbolos representan horas (1 coma a la derecha), minutos (2 comas) y segundos (3 comas). Cada pastilla tiene cuatro líneas de signos y todas juntas forman dos juegos de coordenadas. Las líneas 1 y 2 en la parte superior son las coordenadas viejas, las 3 y 4, las nuevas. Cuando comparamos las viejas con las nuevas, averiguamos que las horas no han cambiando, aunque no se puede decir lo mismo de los minutos y los segundos. Ahora que ya hemos traducido los signos a nuestra propia numeración (de 0 a 11) podremos averiguar cómo adquirir un nuevo lote de coordenadas.

12 Empecemos por la pastilla 1. Líneas 1 y 3. Observamos que 3 sigue siendo 3, que 6 se convierte en 4 y 2 se convierte en 7. Seguimos con las líneas 2 y 4. Observamos que 6 se queda en 3, 8 se convierte en 9 y 7 en 11. Pasamos a la pastilla 2. Líneas 1 y 3. Observamos que 7 se queda en 7, 10 se convierte en 8 y 5 en 10. Le llega el turno a las líneas 2 y 4 de la pastilla 2. Observamos que 9 se queda en 9, 1 se convierte en 2 y 5 en 9.

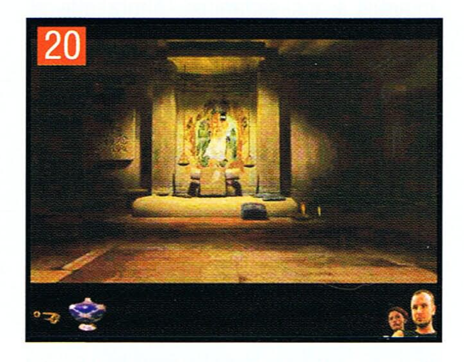
Tiempo para las conclusiones: en las líneas 1 y 3, la hora es la misma, pero debemos restar dos minutos y añadir cinco segundos. En las líneas 2 y 4, la hora es también la misma, pero debemos añadir un minuto y cuatro segundos.

¿Sigues ahí? No te preocupes, esta pesadilla numérica está a punto de concluir. Ahora ya podemos calcular las nuevas coordenadas a partir de las viejas.

Si aplicamos a las viejas coordenadas las diferencias que hemos hallado, el resultado

sería el siguiente: 10 horas, 12 minutos y 2 segundos, en la línea 3 y 3 horas, 2 minutos y 2 segundos en la línea 4.

13 Siguiendo en la piel de Sam, abandona la catedral y vuelve a la especie de navío que Hannah utilizó para llegar hasta el templo. Dirígete al panel de control principal y observa con atención el panel central marcado con una mano. Pulsa el botón verde situado en la parte superior (empezando por la izquierda) y de esta manera programarás las coordenadas para regresar al lugar en que Hannah empezó su aventura. Cuando hayas llegado a tu destino, abandona la nave, sube por la rampa y utiliza la silla teleférica para llegar a la otra orilla. Cruza la zona de tentáculos magnetizados, baja por la rampa y utiliza el panel de control para llamar la góndola. Sigue hacia la derecha, sube por la rampa y tendrás una interesante conversación con un jardinero de la zona. Éste te propondrá un trueque, una perla a cambio de una unidad de aceite. También te comunica que cuando dispongas del aceite debes llevarlo al templo. Dirígete al dispositivo en forma de pera y haciendo memoria de la especie de signo romano visto en el templo, pulsa sobre el signo III (el noveno empezando por arriba). Recoge la botella azul de la parte derecha del dispositivo (ahora llena de aceite) y regresa a la nave. En esta ocasión, utiliza el segundo botón verde y te reunirás de nuevo con Hannah.


20

14 Abandona la nave, cruza la pasadera y dirígete hasta la sala principal del templo de agua. Una vez allí, retrocede hasta la sala en la que hallaste el fragmento de piedra con el signo romano (20). Un monje hará acto de presencia, aunque una sola unidad de aceite no será suficiente para él. El jardinero te ha tomado el pelo. Obviamente, deberás retroceder hasta el dispositivo en forma de pera, aunque en esta ocasión deberás llevar también a Hannah. Retrocede hasta la nave de transporte. Cuando Sam se encuentre justo ante la silla mecanizada, pulsa sobre el retrato de Hannah.

Hannah

Lleva a Hannah al mismo lugar en donde se encuentra Sam, pero, en esta ocasión utiliza la silla para entrar en la nave de transporte. Ya en la nave, pulsa sobre el retrato de Sam.

Sam

Utiliza también la silla para cruzar el océano, Luego baja por la pasadera, utiliza el ascensor y sitúate ante los paneles de control.

Hannah

Lleva Hannah hasta los paneles de control. Pulsa el botón verde superior y luego pulsa sobre el signo de la mano. Sal al exterior de la nave y cruza la zona de los tentáculos magnetizados. Tras bajar por la rampa, utiliza la góndola. Ahora pulsa sobre el retrato de Sam

Sam

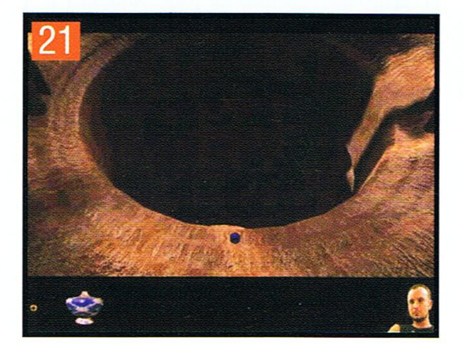
Lleva a Sam hasta el mismo lugar en el que se encuentra Hannah. Pulsa sobre el retrato de Hannah.

Hannah

Entra en el elevador de la derecha y utiliza el botón del panel de control. Pulsa sobre el retrato de Sam.

Sam

Sigue hacia la derecha, sube por la pasadera y hablarás de nuevo con el jardinero tramposo. Éste te explicará que la perla que falta está en el elevador. Retrocede hacia la derecha, baja por la pasadera y echa un vistazo al eje del primer ascensor (21). En esta ocasión, el jardinero no te ha mentido, la perla esta allí. Debes recogerla. Retrocede de nuevo hasta el dispositivo en forma de pera, sitúa la botella de aceite azul en su lugar de origen, y centra tu mirada sobre los signos de la parte central del artilugio. Pulsa sobre cualquiera de ellos y, ahora sí, la botella tendrá exactamente una unidad de aceite. Retrocede hasta la casa del jardinero y éste te informará de que precisas urgentemente un artefacto llamado "el globo". Para ello necesitas retroceder hasta el templo. Lleva de nuevo a Sam ante el panel de control de la nave de transporte. Pulsa sobre el retrato de Hannah.


21

Hannah

Lleva a Hannah hacia la misma localización en la que se encuentra Sam. Pulsa sobre el retrato de Sam.

Sam

1 Pulsa el segundo botón verde del panel de control central y luego pulsa sobre el símbolo de la mano. Una vez en el templo, dirígete a la habitación del sacerdote. Tras ofrecerle el aceite, éste te obsequiará con un nuevo CD. Sólo hay un lugar en el que puedes leer este CD, la isla de los colectores de gas. Sal de la habitación, sigue hacia la derecha y sal del templo. Baja por las escaleras de piedra de enfrente y cruza el puente de piedra. Tras una aparición de la doctora Bremen y el doctor Hovis, cruza el puente de piedra y la pasadera metálica y metete en la tubería oscura. Cruza la puerta, da media vuelta y cierra la misma utilizando el interruptor situado a la derecha.


22


23

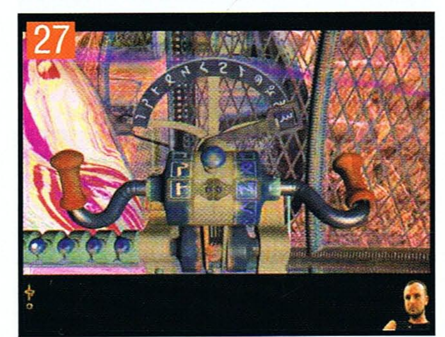

24

2 Sigue avanzando, utiliza el elevador y entra en la aeronave en forma de pez. Siéntate ante el dispositivo de dirección, pulsa el primer botón a la izquierda (estos botones sirven para recordar las coordenadas anteriores) y luego pulsa también el interruptor azul del centro. Cuando hayas

llegado a la isla de los recolectores de gas, baja de la aeronave y dirígete hacia el lector de CD. Sitúa el CD que tienes en el centro del artilugio y toma nota de las tres combinaciones que aparecerán **(22, 23, 24)**. Vuelve a la nave y establece las nuevas coordenadas en el panel de control **(25, 26, 27)**. Si no has introducido bien las coordenadas, quedarás perdido en pleno océano. Repite la operación hasta que te salga correctamente. Una vez llegues a la nueva destinación, abandona la nave y pulsa sobre el retrato de Hannah.


25


26


27

Hannah

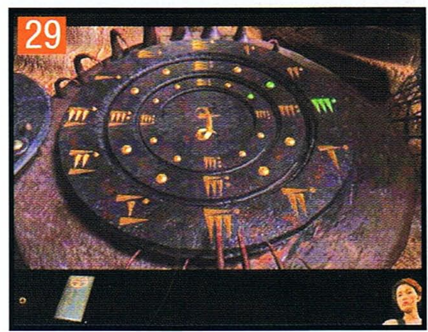
Nuestra protagonista aún se encuentra ante el enorme panel de control, pero si introduce correctamente las coordenadas, podrá viajar hasta el mismo destino que su compañero: la isla de Matia. Llega el momento de utilizar las coordenadas que tanto trabajo nos llevó deducir. Centra tu mirada en la rueda izquierda. En el borde externo, empuja el signo hasta la posición 10.

En el segundo borde, haz lo mismo hasta la posición 12, y en el borde interior, hasta la posición 2 **(28)**.

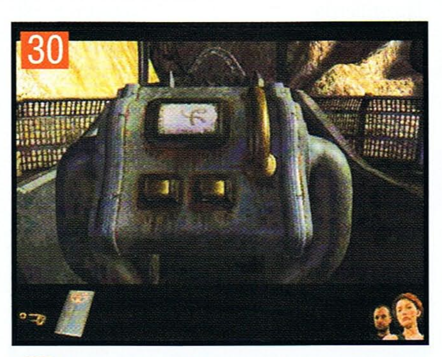
Ahora, pasa a la rueda derecha. En el borde externo, empuja el signo hasta la posición 3. En el segundo borde, empuja el signo hasta la posición 2.


28

El borde interior, haz lo propio hasta la posición 2 **(29)**.


29

Finalmente, pulsa el signo de la mano central. Una vez llegues a puerto, abandona la nave. Tras utilizar la silla trasportadora, llegarás a la isla de Matia. Después de un breve encuentro con uno de los científicos, sube a la vagoneta, manipula el panel de control central y descubrirás unos extraños símbolos cuyo significado aún desconoces. Toma nota del signo que hay en la pantalla **(30)** y pulsa sobre el retrato de Sam.


30

Sam

1 Todavía se encuentra en el interior de la nave. Dirige tu mirada a la derecha y verás una especie de llave bajo uno de los arcos. Gira la llave y se abrirá un panel revelando las coordenadas de la isla de Matia que ahora ya no te hacen falta. Gira la llave de nuevo y podrás apoderarte de ella. Gira a la izquierda, abre la malla de enfrente y utiliza el elevador. Mediante sus controles, tienes la opción de visitar tres niveles distintos. Dirígete al segundo nivel, avanza por la rampa y observarás una puerta a mano izquierda con un curioso sistema de seguridad. Por ahora, olvídate de ella y sigue avanzando hasta que encuentres otra puerta de las mismas características.


31

2 Ahora debes memorizar la combinación de la puerta **(31)**, luego pulsa el botón central y entra. Avanza hacia la derecha y llegarás ante un mecanismo lleno de pulsadores. El objetivo es unir la parte izquierda del dispositivo con la derecha. Tendrás que derrotar a la computadora en dos ocasiones si quieres seguir avanzando. No hay trucos que aseguren la victoria, utiliza la materia gris y trata de ser más listo que la máquina. Cuando hayas conseguido ganar dos veces, observarás que el puente se ha levantado también dos veces. Retrocede, sube por las escaleras de la izquierda y memoriza el signo que aparece en el panel de control al lado de los raíles **(32)**. Pulsa sobre el retrato de Hannah.


32

Hannah

Entra en el transporte e introduce el signo que Sam ha encontrado en los raíles. Para ello, gira la manivela dorada de la izquierda y pulsa el botón derecho. Tras llegar al lugar en el que se encuentra Sam, pulsa sobre el retrato de éste.

Sam

Retrocede hasta el elevador y empuja la palanca hasta el fondo. Sal del elevador y dirígete a la derecha. Tras cruzar un oscuro túnel, localizarás a un científico cautivo en una celda inundada. Observa que a tu izquierda hay un mecanismo con varias mangueras. Todavía no se puede hacer nada en él, pero memoriza su posición. Retrocede. Sin entrar en el elevador, sigue hacia la izquierda. Llegarás a una gran rueda hidráulica situada encima de una tubería. Gira esta rueda y comprobarás como se detiene el flujo del agua. Poco después, el agua volverá a fluir de manera automática. Ha llegado el momento de utilizar a Hannah. Pulsa sobre su imagen.

Hannah

Dirígete a la cueva en que se encuentra el científico preso. La zona ya no está inundada y ahora sí que podrás hablar con él. Tras la conversación, dirígete al mecanismo de los múltiples conductos y instala allí la placa que te regalaron en el templo. Sitúate ante el elevador y luego pulsa sobre la imagen de Sam.

Sam

Avanza hasta el elevador y sigue de frente hasta llegar al puente levadizo. El mecanismo para bajar el puente no funciona, así que tendrás que volver a utilizar a Hannah. Pulsa sobre su retrato.

Hannah

La protagonista se encuentra frente el ascensor. Observa que a tu alrededor hay dos enormes ruedas mecánicas. Gira la rueda izquierda y cambia a Sam.

Sam

Pulsa el mecanismo del puente para que funcione un poco mejor.

Hannah y Sam

Llega la hora de la cooperación. Mientras Hannah gira alternativamente las ruedas hidráulicas, Sam debe pulsar el mecanismo del puente. No hay ninguna estrategia que funcione al 100%, se trata de ir tanteando hasta que las dos partes del puente encajen perfectamente. Todo es cuestión de concentrarse y echarle paciencia. En cuanto lo consigas, pulsa sobre el retrato de Sam.

Sam

1 Cruza el puente, entra en el pueblo y observa el edificio que tienes enfrente. Es la casa llamada "A". A la izquierda, verás cuatro casas más. Numéralas del 1 al 4 empezando por la primera de la izquierda. Ahora entra en la casa de enfrente (A). Tras un destello, la puerta se cerrará. Deberás entrar varias veces en las casas, pero al final aparecerá un monje que te entregará una placa igual que la que consiguió Hannah en el templo. Recuerda lo que el preso comentó a Hannah: "Entra en cada casa dos veces, pero abandónala sólo una vez". Para lograr tal hazaña, sigue la siguiente combinación tras entrar en la casa A.

Entra en la casa 2 y saldrás en la casa A.
Entra en la casa 4 y saldrás en la casa 1.
Entra en la casa 1 y saldrás en la casa A.
Entra en la casa 1 y saldrás en la casa 3.
Entra en la casa 3 y saldrás en la casa A.
Entra en la casa 3 y saldrás en la casa 2.
Entra en la casa 4 y saldrás en la casa 4.
Entra en la casa 2 y saldrás en la casa A.


33

2 Si la tentativa ha sido exitosa, aparecerás en el mismo pueblo, sólo que ahora todo está más oscuro y has perdido el contacto con Hannah. Te encuentras en otra dimensión. Dirígete al puente. Te encontrarás con una mujer. Tras hablar con ella, levanta la cabeza. Observarás una especie de lámparas que recuerdan sospechosamente a la máquina de escribir vista en el templo (33). Haz un dibujo de su característica silueta y retorna a la casa A para volver a la dimensión real.

3 Tras la comunicación con Hannah, sal del pueblo y dirígete hasta la prisión que antes se encontraba inundada. Observa con atención el artilugio de la izquierda y sitúa la placa que te ha regalado el monje. Aparecerán unos símbolos en varios agujeros de las mangueras (del 1 a 4, de arriba a bajo). Tienes que cambiar los signos y ponerlos en el mismo orden que viste en las cerraduras de seguridad. Ésta es la combinación correcta (34):

Manguera 1: Desplaza el signo una vez a la izquierda.

Manguera 2: Desplaza el signo dos veces a la derecha.

Manguera 4: Desplaza el signo una vez a la izquierda.

Manguera 5: Desplaza el Signo una vez a la derecha.


34

Recupera la placa metálica y repite la operación con la segunda placa siguiendo este orden:

Manguera 1: Desplaza el signo una vez a la izquierda.

Manguera 2: Desplaza el signo dos veces a la derecha.

Manguera 4: Desplaza el signo una vez a la izquierda.

Manguera 5: Desplaza el Signo una vez a la derecha.


35

4 Toma nota de estos símbolos (35) y luego sal de la cueva. Entra en el elevador y tira de la palanca para dirigirte al segundo piso. Detente en la primera puerta metálica e introduce la nueva combinación en la cerradura de seguridad (36).


36

Empuja el botón circular y entra en el túnel. Avanza hacia la derecha. Llega el momento de volver a enfrentarte a la máquina. Este nuevo duelo va ser muy parecido al anterior, sólo que esta vez a tu rival le toca mover primero. Debes derrotarle dos veces. En cuanto lo consigas, retrocede, sube por la izquierda hasta el carril y pulsa el botón del panel para que pase la vagoneta. Introduce el siguiente dibujo (37).


37

5 Tras el viaje en vagoneta, baja de tu vehículo y sitúate ante el extraño arco que hay detrás de la base. Utiliza la llave en la cerradura de la izquierda, gírala y memoriza los símbolos que aparecerán (38). Da media vuelta, acciona la palanca, y dirígete de nuevo al vagón. Introduce el símbolo en forma de "Y", y luego pulsa el botón de la derecha. Retrocede hasta el elevador, empuja la palanca hasta la parte más inferior y avanza hasta donde se encuentra la rueda para cerrar el flujo de agua en la prisión. Tras accionar la rueda, pulsa sobre la imagen de Hannah.


38

Hannah

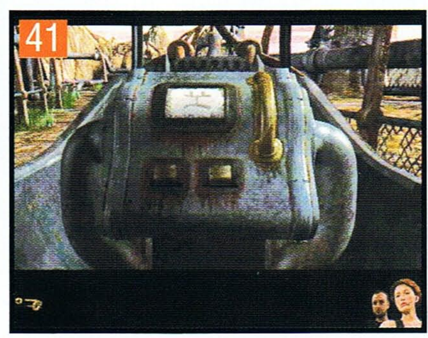
1 Entra en la celda y conversa de nuevo con el científico. Éste te habla de los túneles Bosh y menciona unas palabras muy familiares: Ossa y Dissa. Por si no lo recuerdas, tienen que ver con las direcciones de los vientos, Ossa, es viento del este y Dissa, el del noreste. Sal de la cueva, entra en el elevador y tira de la palanca para acceder al segundo piso. Avanza por la barandilla, pulsa el botón del panel de control y sube al vehículo. Introduce el símbolo de la imagen **(39)** y presiona el botón derecho. En el panel de control de la nave, pulsa el interruptor central y luego pulsa sobre la mano.


39

2 Entra en el templo y dirígete hacia la izquierda hasta que llegues ante la extraña de máquina de escribir. Los 12 alfileres representan las 12 botellas que Sam vio en la presa. En primer lugar, eleva las botellas 1, 5, 7, 8, 10, 12 (ordenadas de izquierda a drecha). Luego escribe Ossa y Dissa pulsando el 2° y el 8° símbolo del teclado **(40)**. Si lo has hecho correctamente, la maquina empezará a calcular. El resultado se muestra sobre las dos hileras de ocho alfileres situados en la parte inferior. Lógicamente, los alfileres hundidos equivalen a 0 y los que están sin hundir a 1. Los resultados son los siguientes:

Hilera izquierda: 00101011
Hilera derecha: 10001001


40


41

3 Regresa a la nave y tras pulsar el tercer botón en verde, acciona el símbolo de la mano. Abandona la nave, sube al vagón e introduce el símbolo de la imagen **(41)**. Una vez en la zona del huevo gigante, dirígete a la casa de la izquierda y observa la tubería. Deja sin pulsar los alfileres 3, 5, 7, 8. Repite la operación en la casa de la derecha y deja sin pulsar los alfileres 1, 5, 8. Dirígete a la parte inferior del huevo y acciona la palanca. Tras la aparición del fantasma, pulsa sobre el retrato de Sam.

Sam

Éste todavía está de pie cerca de la rueda que cierra el agua. Dirígete a la izquierda y entra en el elevador. Luego dirígete a la nave e introduce las siguientes coordenadas **(42, 43, 44)**. Cuando la nave haya transportado la enorme bola del interior del huevo, dirígete al elevador y luego hasta la rueda hidráulica para cortar el agua. Pulsa sobre el retrato de Hannah.


42


43


44

Hannah

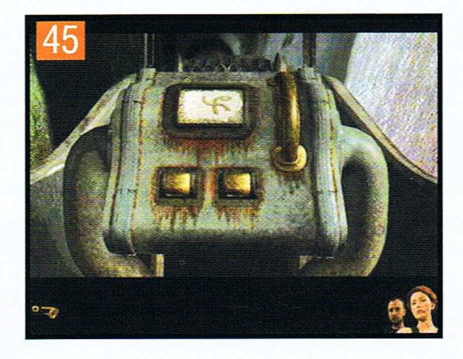
Regresa al vagón e introduce el símbolo en forma de "Y". Dirígete hacia el elevador y luego al interior de la prisión inundada. Pulsa sobre el retrato de Sam.

Sam

Empuja la rueda y pulsa sobre el retrato de Hannah.

Hannah y Sam

Habla con el científico, mete a los dos protagonistas en el ascensor y condúcelos hasta el vagón situado en la zona del segundo piso. Introduce el siguiente símbolo **(45)**, y métete en la nave. Dirígete hasta la sala de control. Tras la conversación con el monje, recoge la estrella que te deja de obsequio. Finalmente, podrás disfrutar el final sorpresa de esta fascinante pesadilla lógica **(46)**.


45

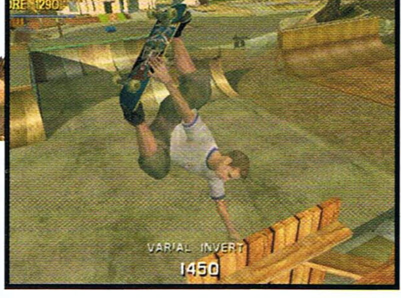
46



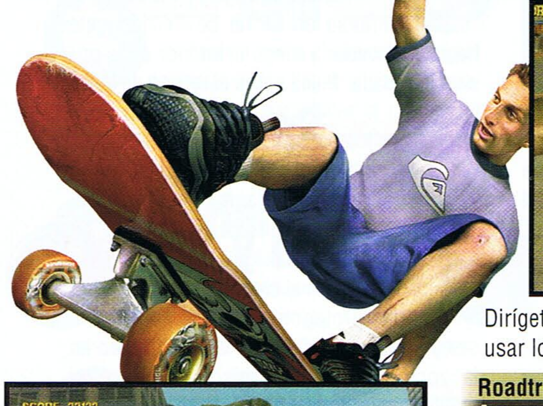


Los trucos, como las marmotas, los osos y las tortugas, hibernan de diciembre a marzo y reaparecen en todo su esplendor cuando llega la primavera. Así pues, **bienvenidos al resurgir anual de la pirula, el chisterazo y el juego de manos**. El truco, en definitiva.

TONY HAWK´S PRO SKATER 3



Dirígete al menú Cheats del juego para poder usar los trucos de la siguiente lista:



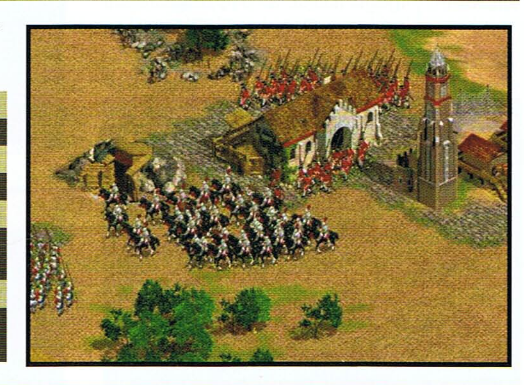


Roadtrip	**Acceso a todos los niveles**
Peepshow	**Acceso a casi todos los videos**
IDKFA	**Acceso al vídeo de Gearbox y al personaje de Doom**
Yohomies	**Acceso al resto de personajes**
GiveMeSomeWood	**Acceso a todas las características del personaje actual**

COSSACKS: EUROPEAN WARS

Una vez empiece el juego, pulsa Enter para poder escribir los códigos.

Supervizor	**Activa y desactiva la niebla de guerra**
Money	**Todos los recursos suben a 50.000**
www	**Activa los trucos "supervizor" y "multivar" a la vez**
Multivar	**Si luego pulsas P, accedes a todas las unidades**



INCOMING FORCES

Si quieres activar los trucos de *Incoming Forces*, primero debes añadir unos comandos en el acceso directo del juego. Para ello, haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo y entra en Propiedades.
Al final de la línea indicada como Destino, añade **-allmissions -cheatkeys**
Tendría que quedarte algo así:
"C:\Juegos\Incoming Forces\forces.exe" -allmissions -cheatkeys
Una vez hecho esto, tendrás acceso a todas las misiones del juego y, una vez dentro de ellas, podrás usar los siguientes trucos:

F3	**Activa y desactiva la invulnerabilidad**
F4	**Elimina a los enemigos con un solo disparo**



LOS SIMS DE VACACIONES

Salir de casa es poco menos que un lujo. Para que la cuestión no sea un problema durante las vacaciones de tus sims, añade unos ceros a su cuenta corriente en el momento que quieras.
Durante el juego pulsa Ctrl. + Mayúsculas + C y escribe **rosebud** en la ventana que aparece.
De esta manera obtendrás 1.000 simoleones. Si deseas que la cantidad sea mayor, simplemente añade un punto y coma seguido de signos de exclamación entre comas (ejemplo: rosebud;!;!;!;!).



GHOST RECON: DESERT SIEGE

Pulsa Enter en el teclado numérico para abrir la consola de comandos e introduce luego uno de los siguiente códigos:

chickenrun	**Convertir las granadas en pollos**
superman	**Invulnerabilidad**
teamsuperman	**Invulnerabilidad para todo el equipo**
shadow	**Invisibilidad**
teamshadow	**Invisibilidad para todo el equipo**
ammo	**Munición ilimitada**
refill	**Rellenar el inventario**
autowin	**Ganar la misión**

WARRIOR KINGS

Los juegos de estrategia en tiempo real requieren una especial habilidad a la hora de equilibrar acertadamente recolección e inversión. Si esto no acaba de dársete del todo bien o quieres ahorrarle trabajo a los trabajadores de tu reino, sigue nuestros pasos:



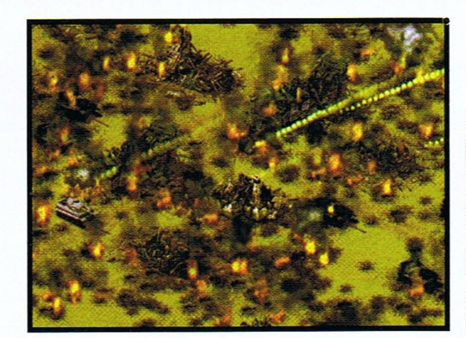
1 Ve al directorio en que esté instalado *Warrior Kings*, que por defecto es C:\Program Files\Microids\Warrior Kings.

2 Abre la carpeta llamada Saved. Dentro de ésta, abre la carpeta save_games. Selecciona la partida guardada que quieras modificar con el botón derecho del ratón.



3 Elige "Abrir con..." y selecciona el Bloc de Notas en la lista. Utiliza la opción de buscar dentro del documento para encontrar la palabra **mother**. Cuando la hayas localizado, verás que aparece la lista de recursos: food, wood y gold. Cambia la cantidad por la que quieras. Ya está, ya eres la persona más rica del mundo.

SUDDEN STRIKE

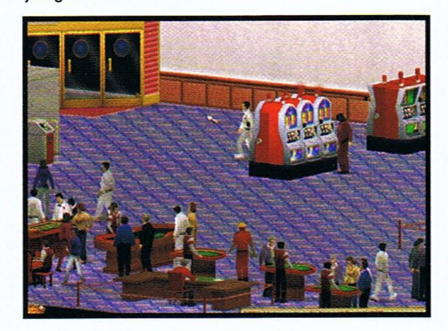


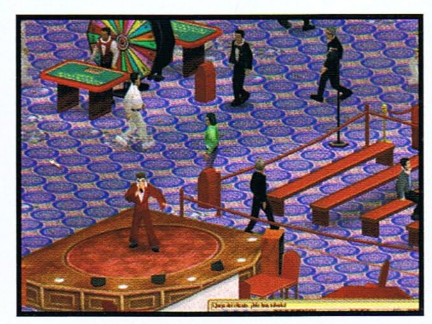
En cuanto empiece el juego, pulsa Enter para introducir los códigos de la siguiente lista:

Superman	**Invencibilidad**
Starcraft	**Acceso al bombardero espacial 99**
Nofog	**Permite ver el mapa entero**
Staticfog	**Oculta el minimapa**

CASINO TYCOON

Busca la carpeta en que tienes instalado el juego, entra en el directorio Tycoon\Data\Objects\ y abre el archivo Globals.ini con el Bloc de Notas. Después busca la siguiente línea:
StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level : 20000.0
Cambia la cifra por la que más te convenga y ya no tendrás que reparar en gastos .
Puedes hacer lo mismo con las líneas StartingCashMed y StartingCashHard para jugar en los niveles de dificultad medio o más elevado. Este truco sólo funcionará con el modo de juego Autónomo.





HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

Una vez estés jugando, pulsa la tecla de tabulación e introduce uno de los siguientes códigos:

nwcAmbrosia	**Los recursos aumentan en 300 y el oro en 200.000**
nwcAres	**Ganar el combate**
nwcAchilles	**Perder el combate**
nwcEtTuBrute	**Conseguir la daga de la Desesperación de Tynan**
nwcNibelungenlied	**Conseguir el anillo de Gran Negación**
nwcTristram	**Añadir cinco cruzados a tu tropa**
nwcLancelot	**Añadir cinco paladines a tu tropa**
nwcStMichael	**Añadir cinco ángeles a tu tropa**
nwcSevenLittleGuys	**Añadir cinco enanos a tu tropa**
nwcMerlin	**Añadir cinco hechiceros a tu tropa**
nwcCronus	**Añadir cinco titanes a tu tropa**
nwcBlahBlah	**Añadir cinco vampiros a tu tropa**
nwcHades	**Añadir cinco diablos a tu tropa**
nwcUnderTheBridge	**Añadir cinco trolls a tu tropa**
nwcKingMinos	**Añadir cinco minotauros a tu tropa**
nwcXanthus	**Añadir cinco pesadillas a tu tropa**
nwcFafnir	**Añadir cinco dragones negros a tu tropa**
nwcDoYouSmellBrownies	**Añadir cinco duendes a tu tropa**
nwcFenrir	**Añadir cinco lobos a tu tropa**
nwcFixMyShoes	**Añadir cinco elfos a tu tropa**
nwcTheLast	**Añadir cinco unicornios a tu tropa**
nwcRa	**Añadir cinco fénix a tu tropa**
nwcValkyries	**Añadir cinco ogros mago a tu tropa**
nwcGrendel	**Añadir cinco behemoths a tu tropa**
nwcPoseidon	**Añadir cinco monstruos del mar a tu tropa**
nwcAthena	**Ganar habilidad**
nwcThoth	**Subir de nivel**
nwcIsis	**Aprender todos los hechizos**
nwcHermes	**Movimiento ilimitado**
nwcValhalla	**Completar el escenario**
nwcCityOfTroy	**Construir todos los edificios**

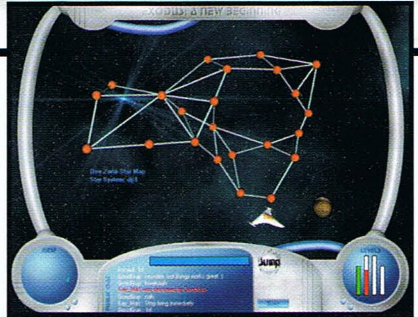
ESTRENAMOS LINAJE

La segunda parte de Lineage usará el motor de Unreal

Lineage: The Blood Pledge es uno de los escasos juegos on line que pueden presumir de tener más usuarios que *Ultima Online* o *EverQuest*. Apenas se sabe de él en Occidente, pero es la opción más popular entre los jugadores de Corea y Japón. El año que viene está prevista la aparición de *Lineage II: The Chaothic Chronicle*, una secuela con una trama que transcurre 150 años antes que la del original. La perspectiva isométrica da paso a unos estupendos gráficos 3D por obra y gracia del motor de *Unreal*. También se añadirán nuevas razas, con lo que finalmente se podrá elegir entre humanos, elfos, elfos oscuros, orcos y enanos. Los desarrolladores pretenden simplificar tanto la trama como el desarrollo del juego y el sistema de niveles para atraer al público occidental. Los jugadores de alto nivel podrán alterar la economía y política del juego y decidir el curso de las batallas, uno de los principales reclamos de este título.



El uso del motor de *Unreal* hace prever unos altos requisitos mínimos.



EXPLORACIÓN ESPACIAL

Nace la página web de Exodus: A New Begining

Ya puedes visitar la página web de *Exodus: A New Beginning* (www.netexodus.co.uk/). En esta dirección encontrarás las primeras imágenes del juego y algo de información sobre sus aspectos generales. *Exodus: A New Beginning* recoge características de muchos otros juegos de rol masivo on line. En él, recorrerás un vasto universo, podrás comerciar, participar en batallas, crear clanes, actuar como cazarrecompensas, dedicarte a la minería, construir estaciones o hacer carrera política.

EN PRESENCIA DE LOS DIOSES

Expansión de EverQuest para jugadores de alto nivel

EverQuest: The Planes of Power va a ser la nueva expansión de *EverQuest* para usuarios de nivel alto. Incluirá 20 zonas nuevas accesibles a todos los usuarios, aunque sólo los que tengan un nivel superior a 46 podrán realizar las nuevas misiones y enfrentarse a los mismísimos dioses de Norrath. La expansión tendrá un hilo conductor narrativo que aportará algo de linealidad a su desarrollo: se tratará de explorar varios planos de realidad custodiados cada uno por un enemigo muy poderoso. El acceso entre planos se realizará a través de una serie de portales que harán innecesario contratar personajes para que te transporten de un lugar a otro.



¿Querías emociones fuertes? Pues aquí las tienes.

ASALTO AL CIELO

Trial of Ascension se presenta con una web

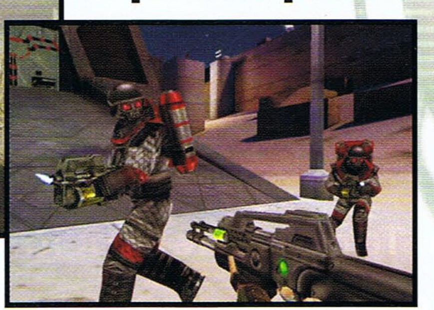
Shadowpool Studios ha lanzado la página web http://www.shadowpool.com/index.html, que incluye información muy detallada sobre el juego de rol on line en que trabajan: *Trials of Ascension*. Este original juego manejará conceptos apenas utilizados en el resto de mundos persistentes. En especial, destaca la importancia de las religiones, que puede conducir a guerras santas a gran escala, y el hecho de que los personajes envejezcan y mueran. Cuando un personaje llegue al final de su ciclo vital, podrá crear una reliquia, bautizarla y grabar en ella un texto recordatorio. Este objeto pasará a formar parte de la base de datos del juego y aparecerá posteriormente, dotado de ciertos poderes, en algún lugar de TerVarus, el mundo fantástico de *Trials of Ascension*.



Por ahora sólo hay unas pocas imágenes de las 17 razas del juego.

RENEGADE 1.030 SÍ, GRACIAS

El parche potencia el modo multijugador



La última versión de *Renegade*, juego de acción ambientado en el universo de la saga *Command & Conquer*, viene cargada de interesantes novedades, como la posibilidad de pilotar unidades aéreas. La principal característica de esta versión es que ha sido pensada especialmente para las comunidades on line, sobre todo los aficionados a los mods. Aquellos que usen la herramienta Gmax Tool, que puede encontrarse en la página del juego, verán como pueden incorporar al juego sus propios diseños y creaciones. Así, quien haga de servidor podrá elegir a qué modificación de *C&C: Renegade* se juega en cada partida concreta.

CLANES DE LA RED

CLAN DE LOS INMORTALES (IMT)



Otro grupo de amigos que juega a mods de acción en la Red, aunque no a *Counter Strike*, sino a *Delta Force: Land Warrior*. En la actualidad, el colectivo está experimentando con nuevos géneros y cada vez dedica más tiempo a *Empire Earth*. Los IMT tienen abierto un apartado de desafíos para que otros jugadores puedan enfrentarse a ellos en partidas de estos dos juegos. En su página web encontrarás también una sección para aquellos nuevos reclutas que quieran unirse a los IMT. La ventaja es que no hace falta pasar ninguna reválida.

http://usuarios.lycos.es/inmortales

CLAN [KCA]



Los componentes del Klan de los Caballeros de Axolot son auténticos especialistas en juegos de estrategia. Sus juegos favoritos son *Age of Empires II* y sus expansiones así como *StarCraft*. Ellos mismo afirman ser jugadores de enorme calidad. Día a día, van perfeccionando sus tácticas y están abiertos a nuevas incorporaciones que deberían pasar una prueba de acceso. Los interesados en unirse a [KCA] disponen de una dirección de correo (tatochu@hotmail.com) y también pueden acudir a la página web del clan para ponerse en contacto con sus responsables.

http://www.lapaginade.com/klan_kca

ROL MÚLTIPLE

Shining Lore reunirá a jugadores de PC y de consola

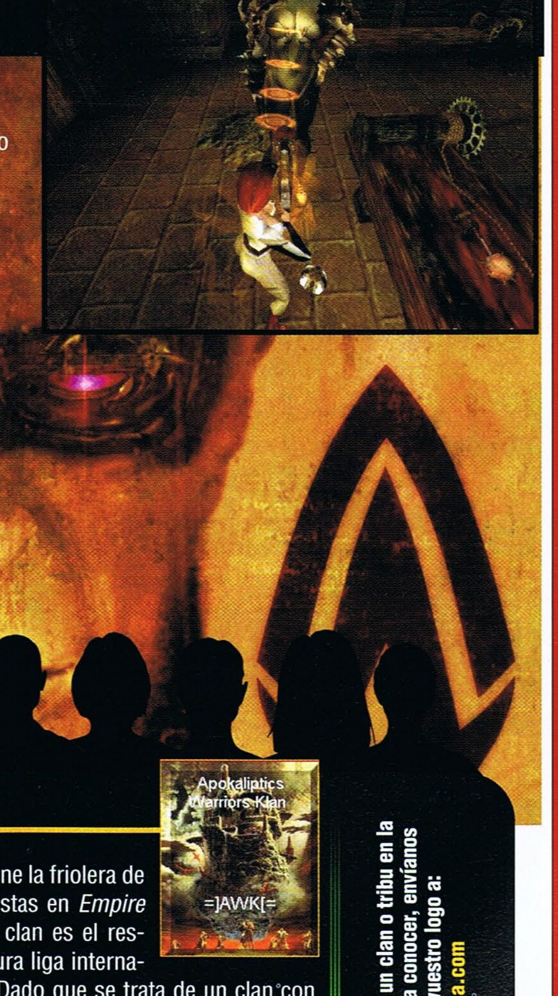
Shining Lore, el nuevo universo persistente de rol on line de la compañía coreana Phantagram, podría estar disponible en junio. Se están desarrollando en paralelo versiones para PlayStation 2, PC y Xbox con la intención de que las tres sean compatibles entre sí. El objetivo de *Shining Lore* no consistirá exclusivamente en ir encadenando combates para subir de nivel, ya que existirá la posibilidad de que los personajes convivan apaciblemente, aprendan oficios y participen en minijuegos de todo tipo.




Jugadores de PC y consolas reunidos en terreno neutral. ¿Una utopía?

ANARQUÍA EN EQUIPO

Llega la actualización de Anarchy Online



Las sucesivas actualizaciones están subsanando la mayoría de problemas que presentaba *Anarchy Online* cuando debutó en la Red. La versión 14.0 incluye importantes novedades, en especial un sistema de misiones para equipos que incluye incursiones en mazmorras con objetivos concretos y enfrentamientos finales con enemigos de gran nivel. Esta novedad dinamizará mucho el sistema de obtención de objetos especiales y la mejora de nivel.



CLAN =]AWK[=

El clan Apokalyptics Warriors Klan tiene la friolera de 150 miembros, todos ellos especialistas en *Empire Earth*, *Counter Strike* y *Firearms*. El clan es el responsable de la liga española y la futura liga internacional del primero de estos juegos. Dado que se trata de un clan con miembros de calidad y que algunos de ellos estarán presentes en la Campus Party de este año, están buscando un patrocinador que sufrague parte de sus gastos durante esta reunión informática. Para ponerte en contacto con ellos puedes visitar su página web o el canal #AWK_Klan del IRC Hispano.

http://www.awk.es.vg/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Por desgracia, el modo multijugador de *Half-Life* y sus diferentes mods carecen de bots, esos maravillosos personajes controlados por el ordenador. Y a veces se les echa mucho de menos. ¿Qué hacer para entrenar en la intimidad antes de enfrentarte a otros competidores humanos o para añadir contrincantes a partidas poco concurridas? Los llaneros solitarios del gatillo están de suerte, ya que existen programas que permiten añadirlos.

Sin duda, los programas para implementar bots más solicitados sean los aplicables a los modos multijugador de *Half-Life* y varios de sus mods. No es extraño, ya que, a diferencia de clásicos como *Quake III: Arena* y *Unreal Tournament*, no incluyen por defecto la posibilidad de enfrentarse a rivales controlados por la inteligencia artificial.

En consecuencia, estos bots para modificaciones de *Half-Life* suelen ser, como los propios mods, obra de aficionados a la programación que los desarrollan por puro amor al arte o para llevar a la práctica sus conocimientos. Eso supone que con frecuencia nos encontremos con archivos cuya instalación y puesta en funcionamiento pueden ser algo más complicadas de lo normal.

Existen una larga lista de programas de bots, sobre todo para el omnipresente *Counter Strike*, aunque ninguno de ellos puede considerarse perfecto. Algunos se pueden emplear sólo en el modo multijugador de *Half-Life* o en algún mod concreto, mientras que otros tienen una vocación más global e incluyen bots para diversos mods. Hemos elegido tres de ellos, tal vez los que más destacan por su facilidad de instalación, configuración y comportamiento de los bots durante el juego. Para facilitar las cosas, te mostramos de forma práctica cómo se utilizan en *Counter Strike*, *Day of Defeat* y *Half-Life*.

Ten en cuenta que el primer paso para poder instalar estos bots es disponer de los tres programas actualizados a sus últimas versiones.



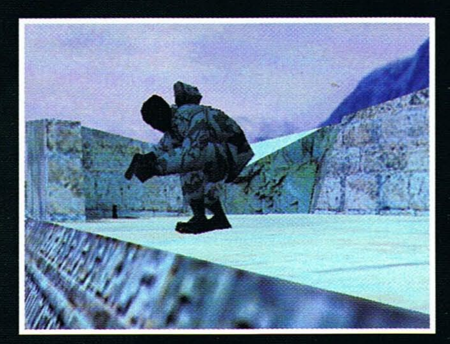
Por S. Sánchez

RIVALES CIBERNÉTICOS ACECHAN EN LA RED

BOTS PARA HALF-LIFE

GUÍA PRÁCTICA PODBOT 2.5
UTILIZACIÓN EN COUNTER STRIKE

Al probar *PodBot*, enseguida te das cuenta de que éste es un programa de bots fuera de serie. Utiliza el sistema de puntos de paso tradicional en lugar de pautas de IA algo más sofisticadas, pero prácticamente no se nota que existen rutas fijadas.



¿Acaso pensabas que los bots no sabían campear?

El primer paso consiste en abrir el archivo de instalación de PodBot e indicarle el directorio donde se encuentra *Half-Life*. El mismo archivo instalará los bots en una carpeta en el lugar en que se encuentra *Counter Strike*. Comprueba que el acceso directo a *Counter Strike* tiene la consola activada. Para ello, haz clic con el botón derecho del ratón sobre el icono y entra en "Propiedades" Debería aparecer algo así:

C:\Sierra\Half-Life\hl.exe -console -game cstrike

Entra en *Counter Strike* a través del acceso directo. Selecciona "Play CS 1.3", "LAN Game" y "Create Game". Una vez hayas elegido el mapa y estés dentro de la partida, verás cómo automáticamente entran siete bots, repartiéndose en los dos equipos.

La tecla por defecto que abre el menú de bots es "¿". Para cambiar esta tecla, abre la consola y escribe lo siguiente: "bind [tecla que quieras asignar] podbotmenu".

Las opciones del menú son las siguientes:

1. QUICK ADD BOT: Añade un bot al azar. Al principio no te dejará, ya que todas las plazas están cubiertas.

2. ADD SPECIFIC BOT: Podrás elegir el nivel de habilidad del bot y el bando al que quieres que se una.

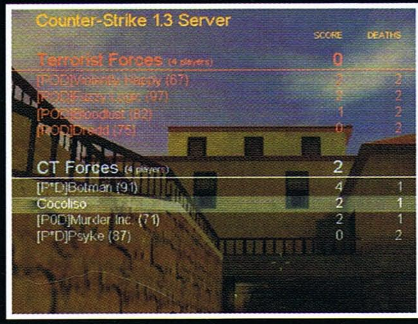
3. KILL ALL BOTS: Mata a todos los bots.

4. NEWROUND: Empieza una nueva ronda matando a todos los participantes.

5. FILL SERVER WITH BOTS: Llena la partida con bots hasta alcanzar el máximo de jugadores permitidos.

6. KICK RANDOM BOT: Expulsa de la partida un bot al azar.

7. REMOVE ALL BOTS: Elimina todos los bots presentes.



Ajustando el nivel de dificultad, puedes convertir a algunos bots en verdaderas bestias pardas.

8. SELECT WEAPON MODE: Te permite restringir el tipo de armas que se usarán.

Si sigues los pasos expuestos hasta ahora, podrás jugar con bots en *Counter Strike* sin problemas. Pero, si lo prefieres, dispones de la posibilidad de personalizar las partidas un poco más. Cuando estés jugando, verás cómo los bots no paran de hablar entre ellos. Aunque hablen inglés por defecto, puedes hacer que lo hagan en español. Localiza la capeta "PODbot", que se encuentra dentro de la carpeta de *Counter Strike*. Allí verás un archivo que se llama "BotChat". Sustitúyelo por el llamado "BotChatSpanish" que se encuentra en la carpeta "BotChats". Cámbiale el nombre por el de "BotChat". A partir de ahora, tus bots escribirán en español, no perfecto, pero sí inteligible. Si abres el documento, podrás modificar las frases.

Si, además, quieres cambiar también el nombre de los bots, simplemente tienes que abrir el archivo de nombre "BotNames", que se encuentra en la carpeta "PODbot", y cambiar los nombres que aparecen por los que quieras.



La comunicación por radio es una constante del juego con bots.



Los menús son tan fáciles que puedes activarlos con los números del teclado.

GUÍA PRÁCTICA BRAIN OF COMBAT 1.4

UTILIZACIÓN EN DAY OF DEFEAT

Este programa de bots sirve tanto para *Half-Life* como para algunos de sus mods, incluidos *Counter Strike* y *Day of Defeat*. Te enseñamos a usarlo en partidas de este último.



Con *Brain of Combat*, vivirás combates de la Segunda Guerra Mundial sólo con tu ordenador.



Los bots también lucharán por hacerse con las banderas.



En cuanto necesites refuerzos, abre el menú de bots.

Primer paso: en cuanto abras el archivo "bocv14", aparecerá una ventana con opciones que puedes seleccionar para instalar. La primera de ellas es de obligada instalación. Las de *Counter Strike* están también activadas, así que puedes dejarlas si quieres. Como nuestro objetivo ahora es instalar los bots para *Day of Defeat*, selecciona las opciones "DoD – Waypoints" y "Dod – liblist.gam".

Luego te pedirá que selecciones el directorio donde se ha de instalar el programa. Es muy importante que lo hagas dentro de la carpeta de *Day of Defeat*. Si no le has cambiado el nombre, la encontrarás en el directorio de *Half-Life* bajo el nombre de "dod".

Después dirígete al acceso directo a *Day of Defeat* que hay en tu escritorio. Comprueba que la consola de comandos esté activada. Para ello, haz clic con el botón derecho del ratón sobre el icono y entra en "Propiedades". Debería salirte algo parecido a:

C:\Sierra\Half-Life\hl.exe -console -game dod.

Entra en *Day of Defeat* utilizando el acceso directo.



Sin piedad, que no es más que un enemigo cibernético.

Una vez dentro, selecciona la opción "Multiplayer" y "LAN Games". Elige uno de los mapas y entrarás en la partida sin que aparezca un solo bot. Para activar el menú de bots, abre la consola de comandos pulsando la tecla "º", que se encuentra a la izquierda del "1", y escribe "showmenu". Verás que aparece una lista de opciones:

1. BOT MENU: Aquí encontrarás las opciones básicas que te permiten, por ejemplo, añadir bots en ambos bandos.

2. WPT MENU: Éste es el menú de waypoints (puntos de ruta). Con ellos, podrás definir la trayectoria que seguirán tus bots cuando se muevan por el escenario.

3. CONFIG: Entre una lista de opciones encontrarás la de mejorar o empeorar la habilidad de los bots. Seguramente, ésta será la opción que más uses.

4. CANCEL: Simplemente, cierra el menú de bots.

Así de fácil es utilizar los bots en *Day of Defeat*. Un modo de acceder rápidamente al menú es dirigirse a la consola y asignar una tecla al menú de la siguiente manera: "bind [tecla que quieras asignar] showmenu".

GUÍA PRÁCTICA PODBOT 2.5

UTILIZACIÓN EN HALF-LIFE

Los bots de *Half-Life* tal vez sean los más rudimentarios de todos, ya que han aparecido pocas actualizaciones de los primeros que vieron la luz. Entre los diferentes programas de bots para este juego, *Jumbot* es el que mejor resultados ofrece.



Disparos como éste pueden ser todo un éxito cuando los pongas en práctica entre amigos.



Los bots se reparten automáticamente entre los diferentes equipos.



***Half-Life* adquiere un interés adicional gracias al uso de los bots.**

En caso de que tengas alguna versión anterior de Jumbot instalada, ve a la carpeta en que esté y elimínala. Luego descomprime el archivo zip en el directorio donde tengas instalado *Half-Life*, todo dentro de una carpeta de nombre "Jumbot". Ahora ya estás listo para empezar a jugar. Los pasos a seguir son éstos:

1. Entra en *Half-Life*.
2. Selecciona "Juego Personalizado".
3. Repasa la lista, selecciona "Jumbot" y dale a "Activar".
4. Entra en la opción multijugador y selecciona "Juego en Red Local".
5. Crea una partida en el escenario que quieras.

Una vez realizados estos pasos, verás cómo, por defecto, entran tres bots en la partida, tanto si la creas por equipos como todos contra todos. Este programa de bots en concreto da muchos problemas a la hora de hacer funcionar la consola. A continuación te describimos la manera de modificar las variables de inicio para las partidas con bots.

Dentro de la carpeta que has descomprimido y en el directorio de *Half-Life*, encontrarás un archivo llamado "Jumbot.cfg". Selecciónalo con el botón derecho del ratón y elige la opción "Abrir con...". Usa para abrirlo el Bloc de Notas. Verás que hay una serie de líneas que empiezan por la palabra bot. Por ejemplo, si lo que quieres es cambiar el número de bots iniciales, deberías ir a la línea que pone "bot_num" y cambiar el número que lo acompaña por el que desees.

El *Jumbot* es un programa muy básico que te ayudará a entender el funcionamiento de la mayoría de los programas de bots para este tipo de juegos. Si sigues durante un rato a una de estas criaturas computerizadas, verás que sigue un recorrido predeterminado y que va recogiendo todos los objetos que se encuentran en su camino. En caso de encontrarse con un enemigo, se lanza tras él e intenta eliminarlo. Esto significa que podrás usar los bots en aquellos mapas en que el programador haya fijado una serie de puntos de ruta para los bots. En este caso, son la mayoría de los mapas originales para el modo multijugador de *Half-Life*.

EN BUSCA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Existen muchos más programas de bots al margen de los tres comentados en este artículo. A continuación, te facilitamos una lista con algunos de los más destacados por si te apetece experimentar con ellos.

NOMBRE	DÓNDE ENCONTRARLO
RealBot	http://bot.counter-strike.net/realbot/
MultiBot	http://www.freddark.net/mbl/mbl.html
PLBot	http://www.botepidemic.com/plbot/
NNBot	http://www.counter-strike.dk/nnbot/
Rho-Bot	http://www.gamershomepage.com/rhobot/



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Origin •
EDITOR: Electronic Arts • **PRECIO:** 24,95 €

ULTIMA ONLINE
Lord Blackthorn´s Revenge

Cada nueva puesta al día de *Ultima* aporta **nuevos escenarios y algún que otro puñado de monstruos que despedazar**, como los que acaba de diseñar el dibujante Todd McFarlane. ¿Suficiente? Bueno, según se mire.

Por J. J. Cid

Nadie duda que Todd McFarlane estaba haciendo un excelente trabajo con el diseño de *Ultima Worlds Online: Origin*. Ahora que el proyecto ha sido cancelado, nos queda el consuelo de disfrutar de su aportación al algo vetusto universo de *Ultima Online* gracias a esta actualización.

Aunque puede jugarse sin necesidad de ninguna versión anterior, *Lord Blackthorn's Revenge* es, ante todo, una expansión que añade una nueva zona, ubicada en el centro del continente que incorporó *Third Dawn*. Se trata de un área relativamente pequeña, pero será el epicentro de nuevos acontecimientos. El hilo conductor narrativo es obra del novelista Austen Adrews, colaborador habitual de Origin. Puedes mantenerte informado de cómo evoluciona la historia desarrollada por Andrews gracias a las informaciones que van apareciendo periódicamente en la web del juego.

Las nuevas criaturas ideadas por Todd McFarlane tienen un aspecto magnífico y añaden más variedad al ya numeroso parque zoológico de *UO*, aunque algunas desentonan por su estética futurista.

¿Duros comienzos?

El juego apenas ha experimentado cambios significativos. Siguen existiendo dos versiones totalmente compatibles: una en 3D y otra en 2D para aquellos que no posean tarjetas de este tipo. La música y algunos efectos han sido levemente modificados.

Tal vez lo que más cambie sea el sistema de evolución de los personajes. Ahora, empezar es mucho más fácil, ya que la progresión inicial es más rápida gracias a la sencillez de las primeras búsquedas. También se ha intentado bonificar con puntos extra de experiencia a los jugadores que ayuden a los héroes noveles. A su vez, se ha incluido un nuevo sistema de evolución de virtudes. Con él, se intenta dar a los jugadores veteranos un objetivo final que justifique su recorrido por los mundos de *Ultima*.

Lord Blackthorn's Revenge no incorpora mejoras significativas. Es algo así como un nuevo capítulo que apenas modifica algún aspecto secundario. Eso sí, si eres de los que aún no han debutado en el mundo de Britannia, no encontrarás mejor puerta de acceso que ésta. Además, tienes un mes de acceso gratuito.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: P 350; 128 MB de RAM
aDeSe +16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Internet: Número de jugadores ilimitado

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

Cuota mensual 10 dólares

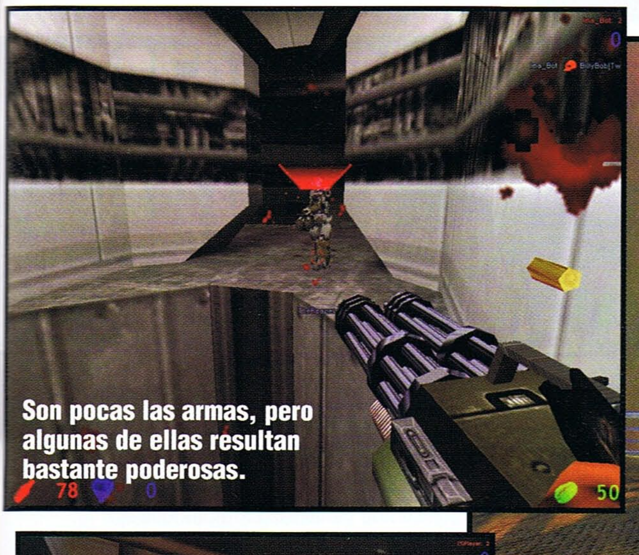
VEREDICTO

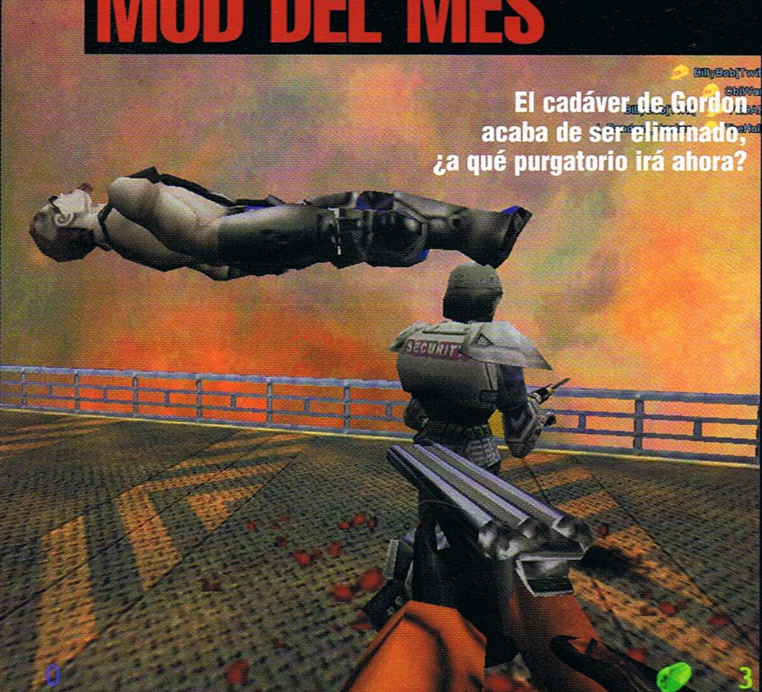
Los jugadores veteranos apenas encontrarán alicientes para adquirir este nuevo producto de la saga. Quizás lo más destacable sean los nuevos monstruos y la línea argumental de los acontecimientos predeterminados. Una buena opción para debutantes en el mundo de *Ultima*.

6,5



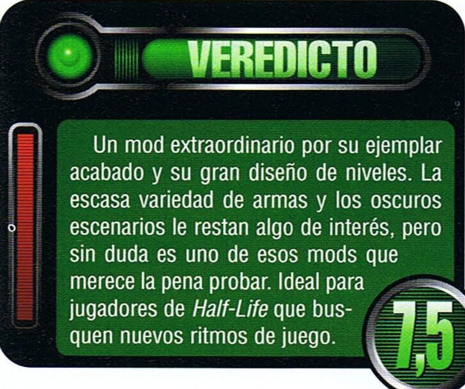
MOD DEL MES


Son pocas las armas, pero algunas de ellas resultan bastante poderosas.


El cadáver de Gordon acaba de ser eliminado, ¿a qué purgatorio irá ahora?




Detalle insólito: un duelo con taladros.



HOLY WARS

Un mod que tiende lazos entre dos de las hermandades más irreconciliables de la red. *Holy Wars* nació como mod para *Quake 3*, pero sus desarrolladores acabaron centrándose en una versión para *Half-Life*. **Un electrizante cruce de caminos y estilos que se desarrolla en el mismísimo purgatorio.**

Por S. Sánchez

FICHA TÉCNICA	
GÉNERO	Acción
WEB	http://www.planethalflife.com/holywars/
JUGADORES	LAN 32 Internet 32

VEREDICTO

Un mod extraordinario por su ejemplar acabado y su gran diseño de niveles. La escasa variedad de armas y los oscuros escenarios le restan algo de interés, pero sin duda es uno de esos mods que merece la pena probar. Ideal para jugadores de *Half-Life* que busquen nuevos ritmos de juego.

7,5

En cuanto procedas a la instalación de *Holy Wars*, te llamará la atención el grado de profesionalidad de sus creadores, que han tenido en cuenta hasta el último detalle. La instalación es sencilla: basta con tener la última actualización de *Half-Life* en tu disco duro (encontrarás la actualización completa a la versión 1.1.0.8 en el CD 1 de esta revista). El argumento no tiene una importancia excesiva, pero vale la pena que sepas que estás en el purgatorio y que tu objetivo cuando empieces a liarte a tiros contra todo lo que respire será, precisamente, salir de él. Estás rodeado de pecadores y debes exterminarlos a todos.

El purgatorio de *Holy Wars* consiste en una serie de escenarios futuristas por lo general oscuros y de estructura vertical. Su diseño es excelente. Se nota que ha sido creado por jugadores que saben cuándo un escenario asegura partidas divertidas y cuándo no. Están llenos de puntos conflictivos y de impulsores que dan acceso a los puntos elevados.

Arsenal precario

El único defecto de este excelente mod es que incluye pocas armas. Sólo dispones de cinco, casi todas adaptaciones de las habituales en *Half-Life*, sólo que con un aspecto diferente. El arma básica es un taladro de grandes dimensiones. No consume munición y es letal en el cuerpo a cuerpo. La escopeta de triple cañón es también una buena opción para cuando el enemigo esté cerca. En cuanto se aleje, puedes optar por la *chaingun*, de alcance medio y gran velocidad de disparo. Los amantes de los disparos a larga distancia pueden optar por el lanzacohetes o el *railgun*.

Los personajes creados exclusivamente para este mod son también escasos, aunque todos han sido diseñados de forma impecable. Entre ellos destaca el cadáver de Gordon, que está pagando en el purgatorio sus días de juerga en Black Mesa.

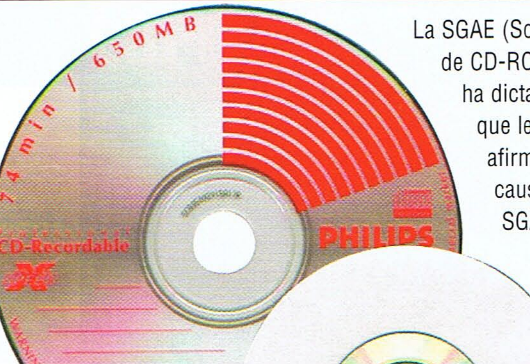
Si quieres participar en estas guerras sagradas y encuentras los servidores vacíos, puedes descargarte el programa de bots HPB (cien por cien compatible con este mod) desde www.planethalflife.com/botman/.



SIGUE EL PULSO

Fabricantes y SGAE, erre que erre





La SGAE (Sociedad General de Autores y Editores) y los fabricante de CD-ROM vírgenes siguen a la greña. Un tribunal de Barcelona ha dictaminado que Traxdata, compañía que comercializa CD-R, debe pagar a la SGAE los cánones que le adeuda desde 1997 en concepto de derechos de autor. Los fabricantes han contraatacado afirmando que el canon es un abuso con el que la SGAE pretende paliar las pérdidas que le causa su incompetencia para luchar contra la piratería.

SGAE lleva diez años combatiendo los distintos formatos que permiten la copia y reproducción de música. Últimamente, ha centrado su esfuerzo en los CD-ROM vírgenes, ya que, según ellos, el 75% de ellos se destinan a copiar música con derechos de autor. Epic/Sony ha sido la primera compañía discográfica en explorar otros métodos de lucha contra la piratería: *A New Day Has Come*, último álbum de Céline Dion, una de las artistas más populares de su catálogo, incluye una protección que impide que sea reproducido en PC. Se trata de una solución radical que ya ha motivado protestas de muchos usuarios.

MEMORIA A PRUEBA DE AGUA

Legend QDI edita el Stylo USB

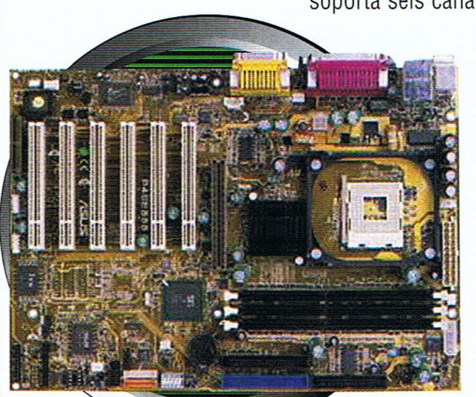


El Stylo USB DISK v2.0, el nuevo disco portátil de Legend QDI, será más pequeño que un rotulador tradicional y puede transportar datos sin riesgo, ya que esta desprovisto de toda parte mecánica. Se trata de un dispositivo Plug & Play y no necesita controlador para ser reconocido por cualquier sistema operativo. A diferencia de su predecesor, los nuevos Stylo tienen una forma más plana, con lo que dos de ellos pueden conectarse de forma simultánea en los puertos USB, algo que agradecerán sobre todo los propietarios de un ordenador portátil. Sólo pesa 15 gramos y mide 81 x 23 x 12,5 mm. El nuevo Stylo es a prueba de agua, está protegido de las vibraciones y permite proteger el acceso a los datos con una contraseña. Estas memorias existen en versión de 32 MB (en torno a los 48 €), 64 MB (en torno a los 73 €), 128 MB (113 €) y 256 MB (207 €). Próximamente, deberían estar disponibles versiones de 512 MB y 1 GB. En los Estados Unidos, la competencia ya habla de capacidades de almacenamiento de 2 GB, aunque todavía no ha sido editado ningún producto con estas características.

ASUS DDR 333

Nuevas placas base, nuevos chipsets

Asus ha presentado sus últimos modelos de placas base equipadas con las últimas novedades del momento e incluso con distintos chipsets. Encontrarás placas equipadas con el VIA KT333 y también con el SIS 645, que soporta memoria DDR a 333 MHz. Otra de las novedades más remarcables es la presencia de puertos USB 2.0 e IEEE 1394. El modelo A7V333 incorpora también el audio en su placa y soporta seis canales. En algunos modelos, encontramos también conectores para los lectores de memoria SD Card y Memory Stick. Sólo faltaba el controlador de red.



MEMORIA PARA TODOS

Aumenta la producción de DRAM

Aunque los componentes de las memorias ya se hayan multiplicado por cuatro en el último año, los principales productores aún esperan nuevos aumentos. Según el periódico coreano *Korean Times*, la mayoría de fabricantes van a ampliar este año su producción de memoria entre un 50% y un 63%. Samsung piensa que ello no repercutirá en el precio, ya que las necesidades mundiales en memoria deberían aumentar, por lo menos, entre un 40% y un 45%. Negocio para unos, ruina para el resto.

GRABADORAS MSI

Almacenaje para todos los gustos

MSI hace su primera incursión en el terreno del almacenaje y muestra sus primeros productos. La familia StarSpeed presenta una gama de lectores y grabadoras tanto de CD como de DVD. Pronto aparecerá en el mercado el StarSpeed MS-8156. Se trata de un lector de CD-ROM a 56x con un tiempo de acceso medio de 90 ms y 128 Kb de memoria caché. Paralelamente, aparecerá el StarSpeed MS-8216, un lector de DVD a 16x con lectura de CD-Rom a 48x. Los tiempos de acceso serán de 95 ms y 80 ms respectivamente y dispondrá de una memoria caché de 512 Kb. En lo que a grabadoras se refiere, se ha anunciado una a 48x para el mes de junio. Finalmente, en cuanto a los DVD, MSI apuesta por la tecnología DVD+RW, que también estará disponible en junio.

BILL Y BLUETOOTH

Microsoft mejeora sus periféricos

Bill Gates reveló que su compañía podría volver a emplear la tecnología BlueTooth (2,4 GHz) en los nuevos periféricos de la compañía. No obstante, la compañía continuará comercializando la gama de productos inalámbricos a 24 MHz a un precio más asequible. La intención de Microsoft es ofrecer productos inalámbricos mucho mejores aprovechando el gran ancho de banda de la tecnología BlueTooth. Esta tecnología había perdido terreno, pero su adopción por parte de la compañía de Seattle le supondrá un nuevo impulso. Redes inalámbricas, teclados, joysticks, ratones y una sencilla instalación son las propuestas de la compañía de Gates. Microsoft tiene previsto finalizar un kit de desarrollo para Windows XP durante este mes de mayo.



BAZAR DIGITAL



US 305KS WIRELESS OPTICAL DESK SET

El Trust US 305KS Wireless Optical Desk Set es una buena opción para librar tu escritorio de cables. Se trata de una combinación entre un teclado con 19 teclas de función y el ratón óptico AMI Mouse 250 SX, con cinco botones y rueda de desplazamiento.
Precio: 77,00 €

PHILIPS JACKRABBIT

El JackRabbit de Philips es un grabador de CD-ROM externo con conexiones USB y FireWire. Esta dualidad le permite ser realmente autónomo. Utiliza la tecnología Seamless Link para evitar fallos en la grabación y dispone de un buffer de 4 MB. El lector puede reproducir tanto CD-ROM como MP3 sin necesidad de estar conectado al ordenador.
Precio: 263,00 €

LOGITECH KEYCASE

Si eres usuario de Palm, seguro que alguna vez has echado de menos un teclado para poder escribir a gran velocidad. Si además te cabe en el bolsillo y está protegido contra posibles percances, mejor que mejor. Éste es el caso del Logitech KeyCase. Se trata de un teclado ligero de fácil uso e igual transporte. Basta con desplegarlo, acoplar la Palm y empezar con la escritura.
PRECIO: 154,99 €

YEPP YP-30S

Detrás de este nombre, se esconde el último reproductor de bolsillo del fabricante Samsung. Sus dimensiones son de 6,5 x 4,5 x 1,5 y es capaz de albergar hasta 64 MB de música. El aparato viene acompañado de software para poder hacer conversiones de audio a distintos formatos. Destaca por su capacidad de reproducir a un volumen muy elevado además de por su tamaño.
Precio: 240,00 €



¿FIREWIRE O USB 2.0?

Duelo entre conexiones rápidas

Los dispositivos de conexión llevan tiempo enzarzados en una brutal carrera por alcanzar velocidades cada vez más altas. El último en sumarse a la competición es el USB 2.0. Se trata de un dispositivo que ofrece muchas ventajas, aunque, ¿es tan rápido como el FireWire?

La irrupción del bus USB fue sin duda una revolución en el mundo del PC. Se trataba de un dispositivo Plug & Play y podía ponerse en funcionamiento sin necesidad de reiniciar la máquina. De esta manera, usuarios sin conocimientos técnicos podían llegar a casa, conectarlo y empezar a usarlo sin apenas problemas. Aun así, contaba con un serio inconveniente: la velocidad de transferencia, situada en unos escuálidos 12 Mb/s.

Un par de años antes de la irrupción del USB, la unión de Apple y Texas Instruments en busca de un bus rápido dio paso al IEEE 1394. Éste es el nombre estándar con el que se le conoce, aunque probablemente, si eres aficionado al vídeo, te suene más el nombre con que con que Sony bautizó esta conexión (i.Link) o incluso su nombre de guerra entre la mayoría de usuarios: FireWire. Pese a tratarse de una tecnología anterior, el FireWire supera ampliamente la velocidad del USB 1.1. Este tipo de conexión llega a transferencias de hasta 400 Mb/s frente a los 12 Mb/s del USB original.

8,5

NOMBRE: DuoConnect
FABRICANTE: Adaptec
CARACTERÍSTICAS: Conexión PCI, tres puertos FireWire (uno interno), cuatro puertos USB 2.0 (una interna)
PRECIO: 175,00 €

6

NOMBRE: Xhub4
FABRICANTE: Adaptec
CARACTERÍSTICAS: Concentrador de cuatro puertos USB 2.0 compatibles con USB 1.1.
PRECIO: 122,35 €

Renovarse o morir

Hace un año se consiguió el IEEE 1394b (aún no comercializado), con el que el bus FireWire alcanzará los 3.200 Mb/s. Eso significará una ventaja sideral sobre el USB 2.0. Es decir, que parece que el USB 2.0 pasará a la historia sin pena ni gloria. Recién iniciado su proceso de estandarización, ya existe una tecnología más avanzada, así que tal vez no tarde mucho en llegar la versión 3.0 de estos buses.

Aun así, las ventajas e inconvenientes relativos de ambos tipos de conexión no están tan claras. Si bien la ventaja del FireWire en cuanto a velocidad de transferencia es muy clara, la cosa cambia si valoramos conceptos como la comodidad . Eso explica en parte que mientras el FireWire se ha quedado como un estándar para aquellos que manejan imágenes en DV (Digital Video), el USB se haya convertido en la opción ideal para periféricos como impresoras, escáneres, teclados, etc. Difícilmente encontrarás una cámara de vídeo digital o tarjeta capturadora de DV sin una conexión FireWire ni una impresora sin una conexión USB.

Esta clara diferenciación viene determinada sobre todo por las políticas de los principales fabricantes: mientras que los productos con el sello de la manzanita mordisqueada (Apple) incorporan desde hace tiempo la conexión FireWire, los descendientes ilegítimos de IBM (los PC clónicos) han preferido apostar por el USB. En última instancia, esto ha determinado que la primera conexión predomine en círculos profesionales y la segunda en el ámbito doméstico.

Cuestión de gustos

A nivel práctico, la elección de un tipo de dispositivo u otro cobra relevancia cuando, por ejemplo, decides comprar una grabadora de CD-ROM externa. En ese caso, es probable que la velocidad de transferencia del USB 1.1 resulte insuficiente para grabar a velocidad máxima. La



NOMBRE: USB 2.0 Upgrade Kit
FABRICANTE: Orange Micro
CARACTERÍSTICAS: Conexión PCI, cinco puertos USB 2.0 (uno interno) compatibles con USB 1.1.
PRECIO: Por determinar

7

NOMBRE: USB2Connect
FABRICANTE: Adaptec
CARACTERÍSTICAS: Conexión PCI, cuatro puertos USB 2.0 (uno interno) compatibles con USB 1.1.
PRECIO: 66,00 €

7

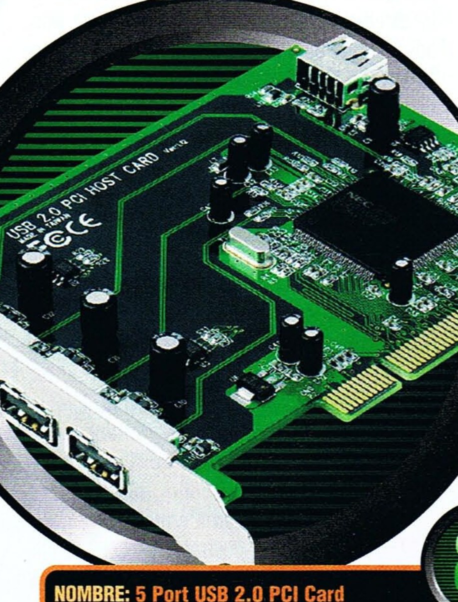
versión 2.0, en cambio, sigue ofreciendo una fácil instalación de dispositivos y aumenta hasta los 480 Mb/s la velocidad de transferencia.

Cada vez son más los dispositivos compatibles con esta actualización y los fabricantes de placas base tienden a incluirlo por defecto en su hardware, aunque sea combinado con la versión anterior del USB. Además, los fabricantes de periféricos han tenido en cuenta este salto generacional y los nuevos productos son compatibles con ambas versiones.

Otro factor a tener en cuenta son las diferencias de conexión de los dos puertos. Los FireWire utilizan el sistema de cascada (peer to peer) que permite conectar hasta 63 dispositivos sin necesidad de disponer de una controladora central. En la práctica, esto se traduce en que podemos transmitir información de un dispositivo a otro sin que el ordenador intervenga en el proceso más que para albergar los controladores de los dos dispositivos.

Algo parecido ocurre con los dispositivos SCSI: la tarjeta controladora se encarga de distribuir los datos sin que el PC intervenga en el proceso. El USB, en cambio, precisa de un controlador central (root), que se encarga de gestionar los hasta 127 periféricos que permite. Está previsto que la próxima generación incorpore el estándar USB On-The-Go, que permitirá el intercambio de datos entre los periféricos USB sin necesidad de que el ordenador intervenga en el proceso. No obstante, debemos ser razonables, ya que difícilmente alcanzaremos un número tan alto de dispositivos en una sola máquina.

Otra de las diferencias notables entre las conexiones tiene que ver con su capacidad para alimentar de corriente a los periféricos. En este aspecto el FireWire es notablemente superior, ya que puede suministrar hasta 1,25 amperios a 12 voltios o, lo que es lo mismo, 15 W. Con el USB 2.0, el dispositivo puede consumir hasta 0,5 amperios a 5 voltios (2,5 W), una tasa tan baja que hace casi imprescindible el uso de un sistema de alimentación eléctrica propio.



NOMBRE: 5 Port USB 2.0 PCI Card
FABRICANTE: Trust
CARACTERÍSTICAS: Conexión PCI, 5 puertos USB 2.0 (uno interno) compatibles con USB 1.1.
PRECIO: 57,51 €

8

En la práctica, si hablamos de las tasas de transferencia de los dispositivos IEEE 1934 y USB 2.0, no existen apenas diferencias. El primero es algo más veloz porque la comunicación entre los periféricos es directa, a pesar de que el segundo, sobre el papel, le supera en 80 Mb/s. Las diferencias en ahorro de tiempo se notan más cuanto mayor es el tamaño del archivo transferido.

Si vas a comprar un equipo nuevo, no estaría de más que incorporara las dos conexiones, aunque si carece de FireWire siempre queda la posibilidad de añadir una tarjeta PCI que incluya este tipo de conexión. El futuro es prometedor y la competencia en que se han involucrado los dos estándares hará que en muy poco tiempo se alcancen velocidades de transferencia muy alta. De momento, el FireWire gana. Pero por muy poco.

USB-FireWire en cifras

	USB 1.1	USB 2.0	IEEE 1934	IEEE 1934b
Velocidad de transferencia mínima	ND	1,5 Mb/s	100 Mb/s	800 Mb/s
Velocidad de transferencia máxima	12 Mb/s	480 Mb/s	400 Mb/s	3.200 Mb/s
Consumo	2,5 W	2,5 W	15 W	ND
Longitud del cable	5 metros	5 metros	4,5 metros	ND
Número de dispositivos	127	127	64	ND

P4/2400 MHZ

Intel opina que ha llegado el momento de que vuelvas a renovar tu plataforma. **Su argumento es que el Pentium 4 es el indiscutible líder tecnológico** y que su velocidad de reloj sigue aumentando, así que deberías hacer un esfuerzo por adaptarte.

El último con FSB a 100 MHz

La memoria DDR avanza con pulso firme.

Aunque el P4 haya contribuido a consolidar los resultados financieros de Intel, lo cierto es que se está vendiendo bastante menos que su competidor directo, el procesador Athlon de AMD. La diferencia, por supuesto, la marca el precio, ya que Intel no está fabricando y distribuyendo una gran cantidad de ordenadores equipados con procesadores P4 en las grandes superficies comerciales. La compañía ha optado por una política de actualizaciones constantes que impide que se distribuyan de forma masiva placas base del mismo tipo, cosa que abarataría los precios.

Un FSB a 100 MHz

En menos de un año, el modelo estrella de Intel ha pasado de 2000 MHz a 2400 MHz. Al mismo tiempo, la tecnología del proceso de grabación ha pasado de 0,18 a 0,13 micras. Finalmente, el Socket 423 ha sido remplazado por el Socket 478, más compacto. La tendencia es aumentar la frecuencia de reloj. De esta forma, Intel no sólo se ha posicionado bien en el mercado, sino que ha mantenido la superioridad tecnológica sobre su eterno rival. En cualquier caso, las frecuencias elevadas le son indispensables para asegurarle el mismo nivel de prestaciones que el Athlon XP de AMD. Actualmente, la diferencia de frecuencia entre los dos adversarios es de 666 MHz, ya que el Athlon XP2100+ (pese a su nombre) tiene una cadencia de 1733 MHz. No obstante, la velocidad de reloj máxima de un procesador no es el único factor a tener en cuenta. Es mucho más importante el sistema de uso de las instrucciones del procesador.

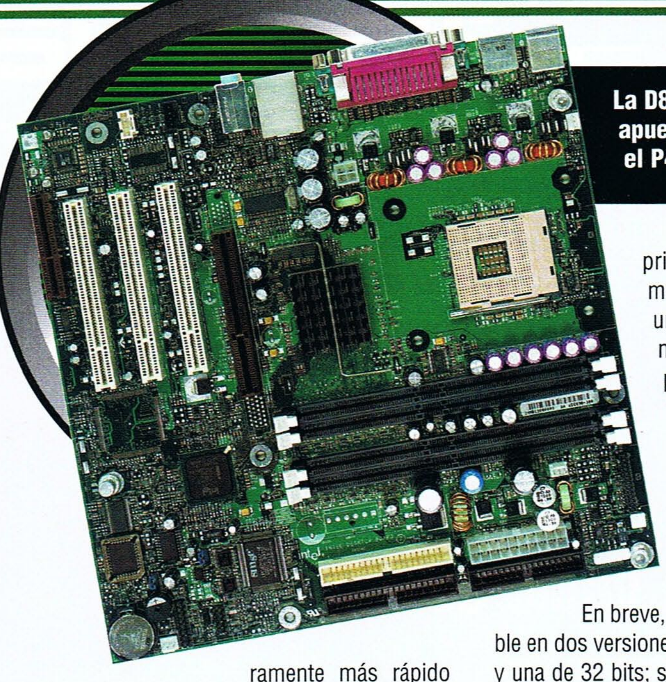
El P4 a 2400 MHz será el último de su generación que posea un FSB a 100 MHz. Los futuros procesadores P4 sólo funcionarán con un FSB a 133 MHz, lo que implicará el empleo de un multiplicador menor. El Pentium 4/2533 con un FSB a 133 MHz verá la luz en breve, con un multiplicador fijo de x19. Las previsiones de la compañía pasan por sacar al mercado más adelante un sistema equipado con un FSB a 533 MHz. Esta denominación indica que los datos son únicamente transferidos por el proceso QDR (Quad-Pumped), que utiliza los canales ascendentes y descendentes del bus. En el caso de la DDR, estamos hablando de una capacidad de transferencia dos veces superior. También resulta interesante la disminución del tamaño del corazón del procesador, que Intel ha empezado a poner en práctica con el P4/2400. Disminuyendo en un 10% la distancia entre los transistores en el interior del procesador, el fabricante puede reducir los costes de producción. Pese a todo, esta estrategia no supone ninguna ventaja para el usuario final.



El P4 anunciará su divorcio del P4 850 para unirse al 850 DX. Este será el encargado de dar soporte a los 533M Hz de la memoria.

La futura DDR de doble canal

La cuestión de la memoria es claramente de naturaleza "política", ya que, Intel ha optado por la tecnología DDR dada la escasa aceptación de la RDRAM. Con el aumento continuo de la frecuencia de las plataformas Intel, una cosa es cierta: la tecnología DDR de canal simple (DDR 266) no puede abastecer un ancho de banda suficiente para obtener resultados óptimos. Sin embargo, un sistema equipado con memoria Rambus o DDR con doble canal será más eficiente, aunque esta última todavía tardará en llegar. La única fórmula para obtener la potencia máxima en la actualidad pasa por adquirir una plataforma RDRAM. De todos modos, hay que tener presente que la memoria DDR 266 limita la capacidad de los sistemas cuyos procesadores manejan frecuencias a partir de los 2,5 GHz. Incluso el Pentium 4/2400, con un FSB a 133 MHz, se ha mostrado cla-



La D850MD Desktop Board es la apuesta de Intel para acompañar el P4 de la memoria RD-RAM.

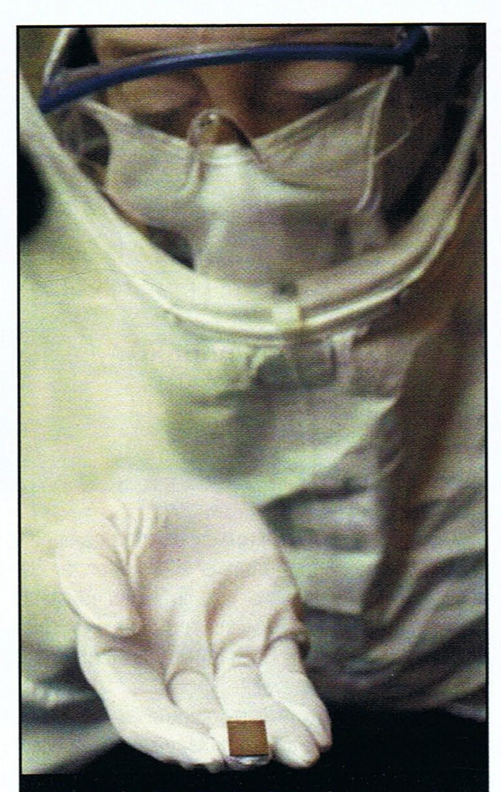
ramente más rápido cuando lo hemos conectado a una memoria RDRAM a 533 MHz. Según previsiones internas, Intel aspira a comercializar un chipset con soporte para la DDR con doble canal a finales de año. Esto hace suponer que se proporcionará la banda de paso necesaria a los procesadores P4 cuya frecuencia de reloj sea superior o igual a 3 GHz.

Está previsto que durante este mes Intel presente su chipset 850 E, pero sólo algunos fabricantes lanzarán sus correspondientes placas base, ya que la mayoría piensa que este negocio no es uno de los más lucrativos y prefiere centrase en las plataformas DDR. Únicamente Asus, Gygabyte y QDI presentarán placas base de este tipo. MSI esperará las primeras reacciones del mercado antes de tomar una decisión. Por este motivo, la mayoría de las placas con el chipset i845D de Intel serán destinadas al mercado de masas. Queda por saber si el chipset SiS 645DX, que es de buena calidad y de un precio mínimo, será aceptado.

En breve, la RDRAM estará disponible en dos versiones: una estándar de 16 bits y una de 32 bits; siendo esta última mecánicamente diferente a los módulos anteriores. Asus tiene la intención de ser el primer fabricante en ofrecer la memoria de 32 bits (Kingston) en su placa base P4T533. Samsung e Infineon abandonarán por completo la producción de módulos de 32 bits y, en consecuencia, de la memoria PC1066.

La pole para el P4/2400

Si hasta ahora el Athlon XP 2100+ ganaba por los pelos, a partir del P4/2400, Intel le toma de nuevo la delantera a su viejo rival. No se debería olvidar que el P4 cuenta con la ventaja de poseer una frecuencia de reloj superior que supera en 666 MHz a la del Athlon XP. De todas formas, debe quedar claro para todo el mundo que se trata de una comparación entre dos arquitecturas radicalmente diferentes y que es imposible realizar un juicio basándose sólo en los MHz de uno y de otro. De hecho, no hay mucho que decir sobre el Pentium 4/2533, ya que no podremos probar la nueva frecuencia del FSB a 133 MHz hasta que los primeros procesadores estén disponibles.



El paso a las 0,13 micras ha supuesto una revolución en la fabricación de procesadores.

CARACTERÍSTICAS DE LOS CHIPSETS Intel 850E, 850, 845D y 845

Chipsets	SiS645DX	SiS645	Intel 850E	Intel 850
Soporte	Pentium 4 (478)	Pentium 4 (478)	Pentium 4 (478)	Pentium 4 (423/ 478)
Multiprocesador	No	No	Sí	Sí
Chipset Northbridge	Sis 645 DX	Sis 645	Intel KC 82850E	Intel KC 82850
Chipset Southbridge	SiS 961	SiS 961	Intel 82801 BA	Intel 82801 BA
Frecuencia FSB	100/133 MHz	100 MHz	100/133 MHz	100/133 MHz
Frecuencia memoria	100/133/166 MHz	100/133 MHz	400/533 MHz	400 MHz
Frecuencia de la memoria asíncrona	Sí	Sí	Sí	Sí
Zócalos DIMM	3	3	4	4
Memoria máxima	3072 MB	3072 MB	2048 MB	2048 MB
SDRAM	Sí	Sí	No	No
DDR SDRAM	Sí	Sí	No	No
VC SDRAM	No	No	No	No
RIMM (Rambus)	No	No	Sí	Sí
Dual RIMM (Rambus)	No	No	Sí	Sí
Ultra DMA/33/66/100	Sí/ Sí/ Sí	Sí/ Sí/ Sí	Sí/ Sí/ Sí	Sí/ Sí/ Sí
Ultra DMA/133	No	No	No	No
Puertos USB	4	4	4	4
USB 2.0	No	No	Sí	No
Ranuras PCI	6	6	6	6
Gráficos integrados	Sí	Sí	No	No
AGP 1x/2x/4x	Sí/ Sí/ Sí	Sí/ Sí/ Sí	Sí/ Sí/ Sí	Sí/ Sí/ Sí
Función ACPI	Sí	Sí	Sí	Sí



THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

El sistema de controles de vuelo definitivo

Totalmente metálicos, pesados, absolutamente programables y sumamente precisos. No hablamos de androides de combate, sino de los nuevos controles de vuelo de ThrustMaster.

9,5

FABRICANTE: Guillemot
CARACTERÍSTICAS: Palancas de mando y de gases, 10 botones, cuatro sombreretes, dos rotatorios, un microstick y 10 ejes totalmente programables y conexión USB.
PRECIO: 437,00 €

Tras una larga espera de dos años y varios retrasos imprevistos de última hora, por fin tenemos el tan esperado sistema de controles HOTAS Cougar. Si tuviéramos que definir en una sola palabra las características de estos avanzados controles, ésta sería "extremo". Efectivamente, desde su concepción inicial sus creadores optaron por llevar al extremo varias de sus cualidades: el aspecto externo, la solidez de construcción, su resistencia al desgaste y, sobre todo, su precisión y las posibilidades de configuración. La excelencia en todos estos factores ha hecho que los controles ThrustMaster estén, una vez más, a varios años luz por delante de sus pretendidos competidores.

En un primer contacto, es el esmerado aspecto de estos controles lo que más nos atrae. Son la reproducción exacta del sidestick y palanca de gases de un caza F-16 Block 52 e incluso tienen grabados los rótulos originales. Como anécdota quizá te interese saber que los desarrolladores de los Cougar encontraron el detalle de los rótulos tan atractivo que tuvieron que retrasar el proyecto casi medio año hasta encontrar la forma más adecuada de estamparlos. En un futuro también está previsto poder intercambiar la empuñadura del joystick por la del F/A-18 o la del Su-27 y adaptar otras palancas de gases de aviones polimotores.

Como una roca

Por primera vez, nos encontramos ante unos controles de construcción totalmente metálica y diseñados para perdurar y soportar el abuso diario. Prueba de su robustez es que pesan nueve kilos. Son extremadamente estables, aunque en algunas maniobras bruscas todavía es posible volcar el joystick o deslizar la palanca de gases.

El grado de precisión de estos controles es sorprendente. Se han sustituido los antiguos potenciómetros abiertos por potenciómetros de precisión sellados, cuya resolución es superior a la de un monitor doméstico y se traduce en un movimiento del joystick más largo y suave. Esta precisión no sólo es aplicable al joystick, sino a cualquiera de los diez ejes que éstos controles son capaces de manejar. La señal eléctrica que producen los potenciómetros es filtrada a través de un circuito integrado y optimizada, por lo cual se eliminan todos los picos, incluso en los pedales. Este filtrado produce un efecto similar al de los sistemas de control de vuelo computerizado (fly-by-wire) de algunos aviones. El muelle de los Cougar es incluso más duro que el de los viejos F-22 FLCS, lo que produce una sensación artificial de esfuerzo incluso mejor que la de los controles con sistema force feedback. Por otro lado, esta dureza de mandos termina por producir fatiga en el brazo del piloto.

Las posibilidades de programación de los Cougar son asombrosas. Es posible asignar cualquier combinación de comandos a cualquiera de los botones, sombreretes, interruptores y ejes. Por esta potente capacidad, tendremos que pagar el precio de una elevada complejidad, el verdadero punto débil de los Cougar. La solución de Guillemot ha consistido en implementar un editor de comandos, Foxy, con lo que no sólo deberemos asimilar un grueso manual para aprender el lenguaje empleado por los Cougar, sino que además deberemos leernos otro manual igualmente engorroso para aprender cómo funciona el editor. Aunque la potencia de programación es muy superior a la del viejo TM F-22 FLCS, todavía existen algunos bugs y se ha reducido el número de sentencias lógicas de 48 a 32, aunque el balance final resulta muy positivo.

En resumen, a pesar de su elevado precio, los HOTAS Cougar son los controles definitivos para cualquier aficionado a la simulación que quiera alcanzar un nivel profesional.





MSI G4MX 440-T



Los fabricantes de hardware siguen intentando ofrecer algo mejor que las tarjetas GeForce 3 de gama baja a un precio realmente atractivo. Este es el caso de la tarjeta basada en el chip MX 440 de nVidia. Esta GPU hereda las características de la serie GeForce 2 MX y le añade la tecnología de antialiasing Accuview, 64 MB de memoria DDR y nView, una tecnología que permite la utilización en dos pantallas.

Las pruebas realizadas con el Accuview activado demuestran que alcanza 85 fps a 1.024 x 768. Cierto que esto es más que suficiente para los juegos actuales, pero queda por ver si seguirá bastando cuando lleguen juegos de nueva hornada como *Unreal 2* o *Doom 3*. El paquete incluye los controladores genéricos para las tarjetas de MSI y software para la reproducción de DVD, así como utilidades para la búsqueda de actualizaciones en la red y el 3D Turbo Experience. Esta aplicación te permite jugar con el overclocking sin poner en peligro la integridad física de la tarjeta, ya que, en caso de problemas, el sistema se restaura automáticamente a los diez segundos. MSI también ha optado por hacer más atractivo el producto regalando juegos como *No One Lives Forever*, *Sacrifice* o *Aquanox*. Si buscas una tarjeta económica con buenas prestaciones, ésta puede ser una excelente opción, aunque futuros juegos pueden ponerla en entredicho.

7

FABRICANTE: Micro Star
CARACTERÍSTICAS: Procesador nVidia GeForce 4 MX 440 a 270 MHz, 64 MB de memoria DDR a 400 MHz, AGP 4x/2x, salida de TV, descodificador DVD.
PRECIO: 154,00 €

LABTEC PULSE 420

Si no tienes mucho espacio para altavoces 5.1 o 4.1, éstos te irán de perilla. Se trata de un conjunto equipado con dos altavoces y un subwoofer de buena calidad. Este último es de madera y consigue unos bajos de calidad excelente. Para facilitar el manejo del equipo, el fabricante ha incorporado un control de volumen y una toma de auriculares en uno de los satélites. No obstante, la puesta en marcha se realiza en el mismo subwoofer. En su parte posterior, encontrarás las conexiones para la alimentación eléctrica y dos mini-jacks, uno para la entrada de señal y otro para la conexión de los satélites. Por desgracia, todas las conexiones están centralizadas en el satélite que incorpora el volumen y los dos altavoces de sobremesa comparten la misma clavija. También carece de control independiente para calibrar el subwoofer. Aunque el equilibrio de los volúmenes por defecto es bueno, no podrás personalizar el volumen de los bajos.

FABRICANTE: Labtec
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 10W, subwoofer de 15W, frecuencias desde 40Hz a 20KHz.
PRECIO: 69,99 €

7

SONY SDM-S51

La última incursión de Sony en el mundo de las pantallas líquidas. Cuenta con una excelente luminosidad incluso sin los ajustes del OSD, que es de muy fácil navegación y permite configurar con precisión los ajustes del monitor. Sin duda, una de las características de este monitor es su capacidad para reproducir DVD con el formato 16:9, ya que soporta tanto entrada analógica como digital. La peana del monitor se puede desmontar y el conjunto no dispone de conectores adicionales. En cuanto a respuesta en los juegos, el fabricante lo sitúa en 30 ns, algo insuficiente para juegos de acción de nuevo cuño. La calidad de imagen es buena, aunque encontrarás monitores con mejores prestaciones a mejor precio.



6

FABRICANTE: Sony
CARACTERÍSTICAS: Pantalla de 15" TFT, resolución de 1.024 x 768, Píxel Pitch de 0,29, soporta VGA, SVGA, XGA, luminosidad 250cd/m2.
PRECIO: 665,00 €

MSI ARU KT3-ULTRA

Micro Star se suma a la moda de los 333 MHz. La placa base ARU KT3-Ultra ha sustituido el chipset VIA KT 266 por el KT 300 en apenas medio año. Debajo del ventilador que hay junto al zócalo (Socket A), se encuentra el nuevo chip. La placa está equipada con audio 5.1 (Realtek AC'97) y dispone de ocho puertos USB (cuatro de tipo 1.1 y cuatro de tipo 2). Una de las características de la placa es que incorpora todo tipo de conectores, incluidas dos placas posteriores, una con las conexiones USB y la otra con la salida de audio 5. El FSB utiliza el chipset VT8233A.

Esta placa base es estable y ofrece múltiples opciones que dan un buen control sobre la configuración del sistema. La BIOS permite mejoras en la gestión de memoria e incluso el overclocking. Echarás de menos algo de espacio para poder acceder a distintas partes de la placa y las mejoras de velocidad del KT333 no son nada espectaculares, pero es una buena inversión si quieres renovar tu equipo ahora y no puedes esperar a que se comercialice el KT400, que promete ser una mejor inversión.

FABRICANTE: Micro Star
CARACTERÍSTICAS: Socket A, controladores VIA KT333 y VT8233A, cinco ranuras PCI, AGP 4x, CNR, cuatro puertos USB 2.0 y cuatro USB 1.1, sonido 5.1 integrado.
PRECIO: 193,70 €



8

LACIE STUDIODRIVE

Si necesitas algo de espacio adicional o quieres un disco duro que puedas llevar de un sitio para otro, LaCie pone a tu disposición el StudioDrive FireWire 120. Este disco externo alcanza un rendimiento medio de 35 MB/s y la memoria intermedia se eleva a 2 MB.

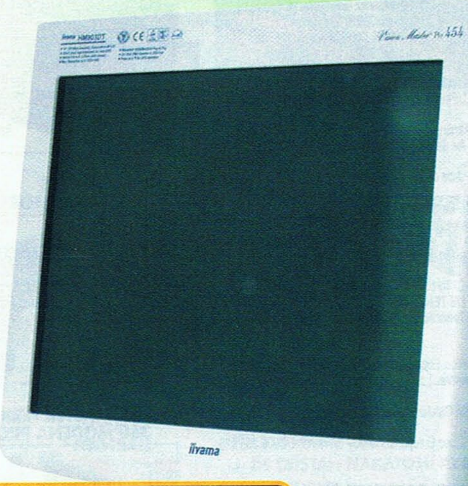
El StudioDrive ha sido concebido pensando en los aficionados a almacenar imágenes de vídeo y llevar a cabo producciones digitales. Con 120 GB a 7.200 r.p.m., puede almacenar más de 30 horas de vídeo en formato MPEG-2 o hasta diez horas de vídeo digital no comprimido. El controlador FireWire es una interfaz a 400 Mbits (50 MB/s) que facilita la adquisición de imágenes de vídeo desde una videocámara digital. Sin duda, una buena opción si eres aficionado a la edición de vídeo o andas escaso de espacio en tu disco duro y no puedes añadir otro.

FABRICANTE: LaCie
CARACTERÍSTICAS: Disco duro externo FireWire, 120 GB, 7.200 r.p.m.
PRECIO: 585,00 €

6,5

IIYAMA VISION MASTER PRD 454

Iiyama es un fabricante reconocido por su buena relación calidad-precio. La Vision Master Pro 454, también denominada HM903DT, es la última en su gama. Integra el tubo High Brightness DiamondTron, que le concede una posición avanzada en relación a la competencia, ya que aporta a la pantalla una mejor luminosidad. Este producto, cuyo tubo ofrece una zona útil de 18 pulgadas, destaca sobre todo por su sobrio y elegante diseño. El OSD no aporta nada nuevo respecto a otros modelos de Iiyama, pero los efectos de moaré pueden eliminarse fácilmente y su luminosidad y su contraste rozan la perfección, tanto en los juegos como en las películas. En conjunto, el benjamín de Iiyama es una buena opción que seduce por su calidad de imagen.



FABRICANTE: Iiyama
CARACTERÍSTICAS: Resolución 1.920 x 1.440 a 85 MHz, Dotpitch 0,25/ 0,27mm, altavoces, 4 conexiones USB, frecuencia de refresco de 115 MHz.
PRECIO: Por determinar



8





A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, local. Avda. Fernández Ladreda s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

SOTFWARE DE REGALO

ADVANCED

SVGA HERCULES 4000XT 32 MB.	Monitor Daewoo 17"
Memoria 128 MB.	Sonido AC97
Disco duro 40 GB.	Altavoces, Micrófono
CD-ROM LG 52x	Teclado y Ratón
Módem 56 KB.(PCI)	Multimedia
AMD K7 1600 XP	



Windows Millenium: 130 € • Windows XP: 135 €

SPYPEN ACTOR
179,95
Cámara digital, vídeo, grabador de audio, webcam todo en uno y a un precio increíble.

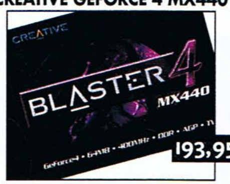
EASY CAM DV
109,95
Cámara digital, webcam, video-cámara, grabadora de sonido y autorretrato. 5 funciones en un aparato de 128 MB.

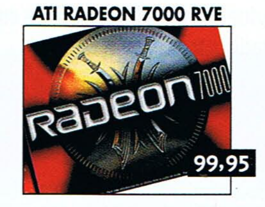
EASY POINT & CLICK
129,95
Cámara fotográfica digital de 1.3 Megapixels con flash incorporado y una capacidad de hasta 180 fotos.

TAMASHI MPX3


Reproductor portátil de CD audio y MP3 de alta calidad y atractivo diseño. Incluye riñonera porta-CD de regalo

CREATIVE GEFORCE 4 MX420


CREATIVE GEFORCE 4 MX440


ATI RADEON 7000 RVE


SOUND BLASTER EXTIGY
228,95

GRAVIS X-TERMINATOR
37,95

INTERACT PC HORNET GAME PAD


LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB


MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 USB


THRUSTMASTER FERRARI 360 MODENA PRO
89,95

THRUSTMASTER FIRESTORM DIGITAL 2


TOP GUN FOX 2


VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +


Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de mayo de 2002.

pedidos por teléfono 902 17 18 19 **pedidos por internet www.centromail.es**

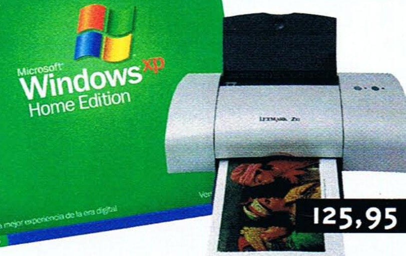


Expertos en videojuegos



COMMAND & C. RENEGADE	42,95
COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	37,95
DESTROYER COMMAND	39,95
DIABLO II: L. OF DESTRUCTION	29,95
EMPIRE EARTH	44,95
FIFA FOOTBALL 2002	37,95
HALF-LIFE GENERATION 2	44,95
HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL	37,95
LOS SIMS: PRIMERA CITA	17,95
MAX PAYNE	44,95
MEDAL OF HONOR: A. ASSAULT	47,95
REAL WAR	17,95
RETURN TO CASTLE WOLFESTEIN	44,95
SILENT HUNTER 2	37,95

¡Compra Windows XP Home Edition (Actualización) y llévate una impresora Lexmark Z23 de REGALO!



¡RESÉRVALO YA!



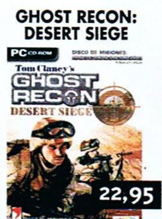
COMPRA DUNGEON SIEGE Y LLÉVATE UNA CAMISETA DE REGALO*

*Impresa con un mapa inédito del juego

LANZAMIENTO EL 30 DE JUNIO



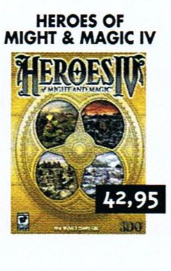
GHOST RECON: DESERT SIEGE



GRANDIA II



HEROES OF MIGHT & MAGIC IV



JERUSALEN



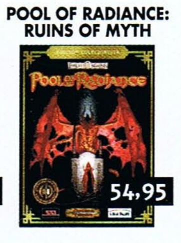
LOS SIMS DE VACACIONES



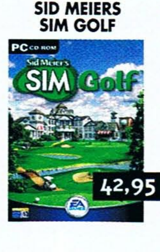
MIGHT & MAGIC IX



MUNDIAL FIFA 2002



POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH



SID MEIERS SIM GOLF



S. W. : JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



TETRIS WORLDS



THE ITALIAN JOB



ULTIMA ONLINE: LORD B. REVENGE



VIRTUA TENNIS

29,95



LA FUGA DE MONKEY ISLAND



NBA LIVE 2001



SHOGUN: TOTAL WAR



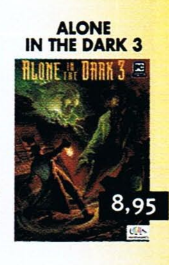
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO



THEME PARK WORLD



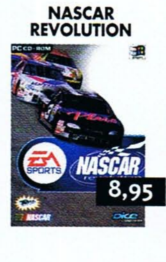
ALONE IN THE DARK 3



DARK VENGEANCE



IMPERIUM GALACTICA



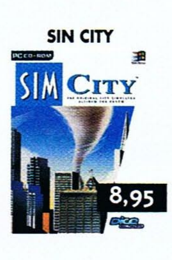
NASCAR REVOLUTION



OVERBOARD!



PRO PINBALL: TIMESHOCK!



SIN CITY

8,95



CONFLICT DESERT STORM	junio
GTA III	junio
HAEGEMONIA	junio
IGI 2: COVERT STRIKE	junio
J. DE CRISTAL: NAKATOMI PZA.	junio
MORROWIND	junio
MOTO GP	junio
ROLAND GARROS 2002	junio
SOLDIER OF FORT. II: D. HELIX	junio
SPIDER-MAN: THE MOVIE	junio
WARCRAFT III	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	junio

SIM EARTH



SLAVE ZERO



SPACE CONQUEST



SUPER EF 2000



WATER PANIC

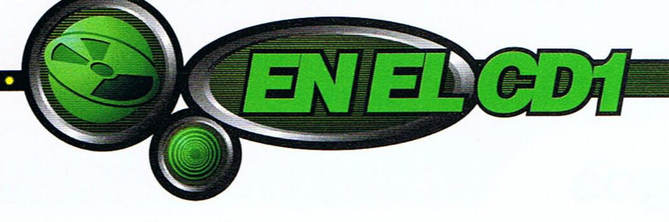


WORLD FOOTBALL

5,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es



En tiempos pretéritos, la única forma de hacerse una opinión sobre ese juego que no estabas del todo decidido a comprarte era pedirlo prestado o confiar en la rumorología o el papel impreso. Y así seguiríamos si no fuera porque a alguien le dio por inventar las demos.

MUNDIAL FIFA 2002

INSTALACIÓN: D:\Demos\FIFA\Mundial.exe

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: P 200, 32 MB de RAM, tarjeta gráfica 3D de 8 MB.

¿Quieres comprobar si la última puesta al día del incombustible *FIFA* tiene algo nuevo que ofrecer? Pues esta demo te traslada a céspedes coreanos (o japoneses) para disputar un partido de la máxima: México-Uruguay. El duelo entre manitos y charrúas te permitirá comprobar las mejoras introducidas en el juego aéreo y la IA de los jugadores.

Para jugar a la demo no hace falta hacer ninguna instalación. Una vez haya extraído automáticamente del CD los archivos necesarios, el programa se iniciará y podrás participar en el partido de muestra. Puedes elegir cuál de los dos equipos prefieres. Para ello basta con que pulses izquierda o derecha cuando se abra la ventana de selección de controles. Si durante el partido lo ves muy negro y prefieres jugar con el rival, ningún problema: cambiar de equipo es casi tan fácil como conseguir plaza en la final del concurso Miss España.

CONTROLES

Dirección: Cursores • **Pase alto:** A
Pase bajo y cambiar jugador: S • **Disparo:** D

SUMARIO

DEMOS
- MUNDIAL FIFA 2002
- ARMY MEN RTS
- UNIVERSAL MONSTERS: MONSTERVILLE
- TEAM FACTOR
- XTREME AIR RACING
- WORMS BLAST
- ARX FATALIS

PARCHES
- HALF-LIFE 1.1.0.8
- CODENAME: OUTBREAK 2.0
- STRONGHOLD 1.2
- RETURN TO CASTLE WOLFENS. 1.31
- CLOSE COMBAT 4.4.2

EXTRAS
- PODBOT 2.5
- JUMBOT 2.4
- BRAIN OF COMBAT 1.4
- HOLY WARS
- DETONATOR 12.90
- DETONATOR 21.83

UTILIDADES
- DIRECTX 8.1
- WINZIP 8.1
- MIRC 6.01
- WINAMP

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador.
En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

ARMY MEN RTS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Army\armymenrts.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Pandemic Studios
REQUISITOS: P 233, 64 MB RAM, 49,5 MB de espacio libre, DirectX 8.0, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



Sigue la guerra sin cuartel contra los impresentables soldados marrones. Esta vez, Pandemic ha apostado por un entorno 3D con cámara flexible para que al juego no le falte atmósfera. La demo te permite familiarizarte con su sistema de dirección de tropas. Dispones de una unidad de soldados especializados, así que no olvides enfrentar a cada soldado contra el tipo de unidad enemiga al que mejor se adapta o perderás rápidamente todas tus tropas.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

WORMS BLAST

INSTALACIÓN: D:\Demos\Worms\wormsblast.exe
GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: Team 17 Software
REQUISITOS: PIII 350, 64 MB RAM, 42,6 MB libres, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 8 MB.



Un cóctel explosivo: larvas, puzzles y lanzagranadas. La demo da acceso a un par de personajes, entre ellos el joven gusano Boggy B, así como la mayoría de las armas. La muestra permite probar la mayoría de opciones, pero con algunos modos restringidos. Para empezar, podrás echarle un tiento a un completo tutorial abarrotado de puzzles y a la opción deathmatch del modo multijugador, así como una partida con límite temporal en modo torneo.

CONTROLES

Desplazamiento: Cursores izq. y derecha
Apuntar: Cursores arriba y abajo • **Disparar**: Enter

MONSTERVILLE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Monsterville\Monsterville.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Intelligent Games
REQUISITOS: PII 350, 64 MB RAM, 40,8 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta 3D.



Cuando pensabas que lo habías visto todo en el género de la estrategia, aparece *Monsterville* con sus personajes de fantasía. Drácula, Frankenstein, Quasimodo y el Fantasma de la Ópera, entre otros muchos monstruos, se enzarzan en una guerra sin cuartel por el control de la ciudad de Monsterville. En esta demo te familiarizarás con la equilibrada combinación de habilidad y sentido estratégico que requiere este curioso juego con extravagante estética 3D.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

TEAM FACTOR

INSTALACIÓN: D:\Demos\Team\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Singularity Software
REQUISITOS: PIII 350, 128 MB RAM, 163 MB libres, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



En la demo para partidas en red local de *Team Factor* puedes elegir entre tres especializaciones en misiones de guerra urbana que se desarrollan en Oriente Medio: soldado, francotirador, especialista y explorador. Los objetivos suelen consistir en pasar desapercibido y actuar con precisión quirúrgica, ya que se trata de un juego de considerable densidad táctica. Aunque sea una demo multijugador, puedes practicar con bots si vas a la sección de entrenamiento.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás**: S • **Izquierda**: A
Derecha: D • **Recargar**: R • **Disparar**: Botón izq.
Lanzar granada: Botón derecho

XTREME AIR RACING

INSTALACIÓN: D:\Demos\Xtreme\Setup.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Victory Interactive
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB RAM, 99,4 MB libres, DirectX 8.0a, tarjeta 3D de 16 MB.



Aprende a volar con esta insólita combinación de simulador aéreo y juego de carreras. La demo te traslada al circuito de Reno, en Estados Unidos, para que compruebes por ti mismo lo mucho que corren estos antiguos cazas de pistón de la Segunda Guerra Mundial, hoy transformados en bólidos de carreras. Si no dispones de joystick, lo mejor es que uses el ratón para controlar el avión, ya que es probable que dé bandazos si utilizas el teclado.

CONTROLES

Dirección: Ratón • **Piloto automático**: A
Potencia: Del 1 al 10

ARX FATALIS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Arx\Arxfatalis.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Arkane Studios
REQUISITOS: P II 350, 128 MB RAM, 176 MB libres, DirectX 7.



Arkane apuesta por la fantasía medieval con este juego que alterna sabiamente fases de rol con otras de genuina violencia arcade. La sombra de *Diablo* se hace notar en esta incursión en el refinado y complejo mundo de *Arx Fatalis*, un lugar en el que encontrarás monstruos más pegajosos que de costumbre gracias a la elaborada inteligencia artificial. Para jugar una partida rápida, puedes recurrir a la creación automática de personajes.

CONTROLES

Desplazamiento: Cursores
Recoger/usar objetos: Ratón



JUEGO COMPLETO

Date un paseo por el frente belga. El billete corre a nuestro cargo. Estamos en el verano del 44, hace un calor espantoso y casi puedes sentir el fétido aliento del enemigo. **A partir de ahora, la estrella de general está en tu solapa. No la arrastres por el barro.**

CLOSE COMBAT
Battle of the Bulge

La serie *Close Combat* llegó a su plena madurez con esta cuarta entrega, una grata sorpresa por su acertada combinación de la profundidad estratégica de la primera con la inmediatez táctica de la segunda. Estas virtudes lo convirtieron en todo un referente para los juegos de guerra y marcaron un punto de inflexión en la saga, ya que poco pudieron añadirle los *Close Combat* posteriores.

La batalla a la que se refiere el subtítulo fue una cruenta operación militar de la Segunda Guerra Mundial, conflicto al que la serie estratégica de Atomic Games siempre se ha mantenido fiel. En concreto, se enmarcó en la llamada ofensiva de las Ardenas, fase decisiva en el asalto final al corazón del Tercer Reich. La historia ha juzgado esta batalla como el error que precipitó el final de la contienda. Los alemanes utilizaron parte de sus tropas de reserva, así que poco les quedó para continuar con el enfrentamiento. El balance de este enfrentamiento a gran escala fueron 120.000 bajas en el bando alemán y alrededor de 77.000 en el aliado. La propuesta de Atomic consiste en que tú te hagas con el control de uno de los dos ejércitos e intentes hacerlo mejor que los generales que se vieron envueltos en su día en tan atroz confrontación.



Los combates urbanos son los que más a prueba ponen tus recursos.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Atomic
REQUISITOS: P 200; 32 MB de RAM, 100 MB de disco duro

Atajos de teclado

Movimiento	Z
Sigilo	C
Humo	B
Emboscada	M
Movimiento rápido	X
Disparo	V
Defensa	N

¡EXTRA! ¡EXTRA!

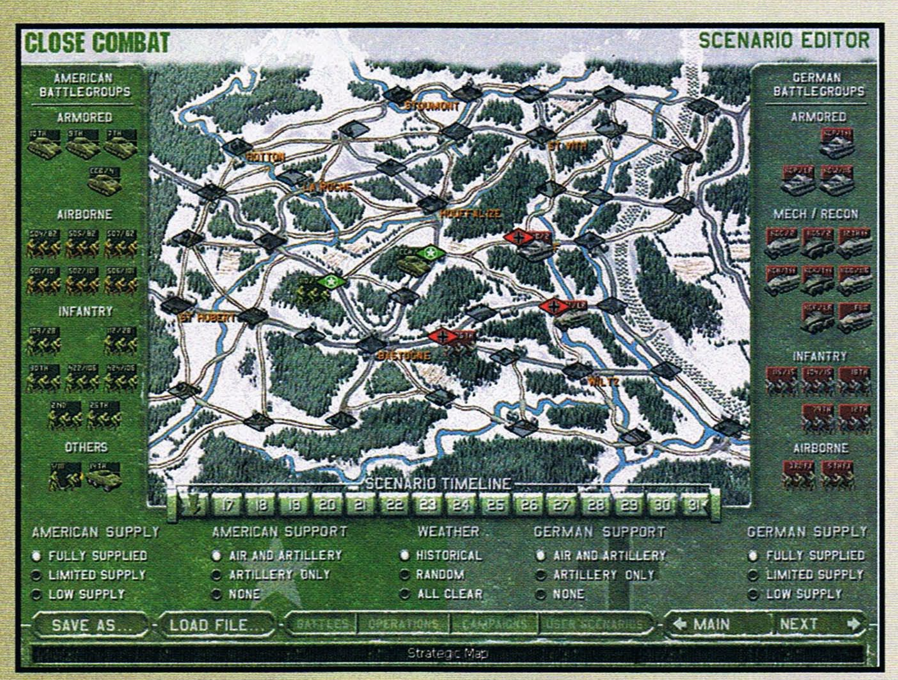
En el apartado de extras del CD 1, encontrarás el manual en castellano y el parche de actualización a la versión 4.02 para que puedas disfrutar de las mejoras que ha ido experimentando el juego y para solucionar posibles problemas de incompatibilidad. Te recomendamos que, una vez instalado el juego, apliques el parche y eches un vistazo al manual. La guerra no es una cosa que puedas tomarte a broma.

Ponte la gorra

Diriges una tropa de extenuados valientes que aún conservan parte de su sed de medallas y gloria. El juego te ofrece misiones aisladas, operaciones y campañas. Si eliges una de las dos últimas opciones, el juego arranca con un mapa estratégico en el que podrás mover tus unidades para reforzar zonas del escenario, mantener el avituallamiento, decidir si necesitas soporte aéreo o la ayuda de la infantería y



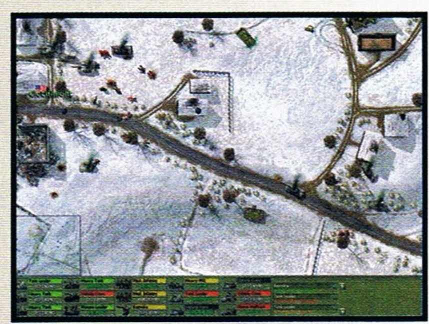
Cortar el avituallamiento enemigo es una de las claves para ganar la campaña.



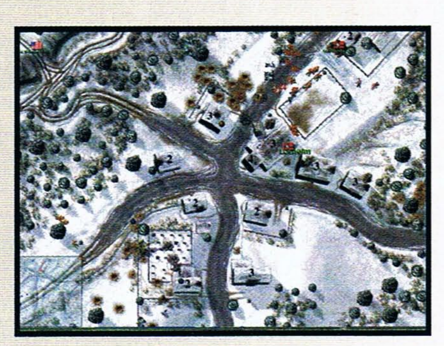
Con el editor de escenarios podrás crear tus propias batallas.



A veces conviene adoptar precauciones y avanzar despacio.



Utiliza a menudo las ventanas de información para saber cómo está cada unidad.



Los puestos de control son tus principales objetivos. Muévete hacia ellos con cautela.

escoger en qué frente quieres situarte. Dispones de control absoluto y, en consecuencia, toda la responsabilidad es tuya.

Antes de cada misión, podrás ver los grupos de hombres, las piezas de artillería y los carros de combate con los que cuentas. Cada una de ellas tiene sus propias características, algo que debes tener en cuenta a la hora de moverlos en el campo de batalla.

Una vez pasada la fase de configuración, accedes al escenario. Durante la primera parte de la misión, despliegas tus tropas y les asignas pautas de comportamiento mientras el juego permanece detenido. Luego llega el momento de darle al botón e iniciar las acciones.

¿Notas el calor?

La batalla ya ha empezado. Utiliza el botón derecho del ratón para indicar a las unidades cada uno de los movimientos que deben realizar. Una vez seleccionada la acción, mantén pulsado el botón izquierdo hasta que alcances el objetivo. Puedes evitar el menú si lo que quieres es ordenar que tus unidades se muevan o disparen sobre un objetivo: basta con seleccionar la unidad y mantenerla pulsada al tiempo que la arrastras hacia el punto de destino.

Los objetivos de la partida pasan por capturar y conservar las banderitas situadas en determinados puntos del escenario. Si has seleccionado una partida de duración limitada, gana quien conserve más banderitas en el momento en que la contienda toque a su fin. *Close Combat: Battle of the Bulge* es un juego de desarrollo continuo, así que perder unidades implica que no dispondrás de ellas en misiones posteriores.

Además de mover las unidades, también deberás manejarte con unos cuantos submenús de información, que resultan vitales para saber a ciencia cierta cómo se está desarrollando la batalla. Un último par de consejos: no olvides pasarte por el campo de adiestramiento (boot camp) y recuerda las sabias palabras del general Patton: "Sólo la disciplina y el conocimiento te pueden llevar a Berlín" Y tú querías ir a Berlín, ¿no?

SALVAD A QUIEN SEA

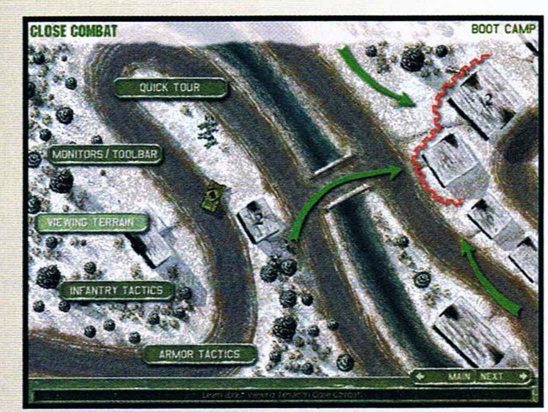
Sólo Forrest Gump puede sobrevivir a una guerra echando a correr. A ti va a hacerte falta un poco de intuición táctica, mano izquierda y algún truco de intensidad baja o media. Y recuerda que si sales de ésta, te harás rico pescando gambas.

1 Los tanques son más vulnerables si no los protege la infantería. Nunca los coloques cerca de los edificios si no has apostado en su interior a unos cuantos hombres.

2 Los morteros son muy útiles, pero tienen munición limitada. Una vez que les des la orden de disparar, no te olvides de ellos, ya que acabarías sin munición. Dispara los proyectiles justos y guarda el resto para mejor ocasión.

3 Los vehículos AT (57mm) tienen todas las de perder en una confrontación directa con los tanques alemanes. Pero, te serán de gran utilidad si atacan al enemigo por los fancos. Colócalos fuera de la zona a proteger para poder moverlos a esta posición ventajosa.

4 No necesitas muchos hombres para ocupar una posición, pero sí para despejar el camino. Utiliza un par de grupos para esta segunda actividad mientras otro se dirige al punto a conquistar.



En el campo de adiestramiento te enseñarán lo necesario para afrontar la guerra con dignidad.

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 EUROS por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 EUROS por ejemplar:

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 EUROS por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 EUROS por ejemplar:

☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17

+2,15 euros por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.

GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel..........................

Dirección..

Población..C.P.............................Provincia................................

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Firma del titular de la tarjeta VISA

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



Gracias. Cien mil gracias a todos los jugadores de Tzar.

100.000



El nuevo clásico de la estrategia en tiempo real alcanza los 100.000 ejemplares vendidos y se convierte en Doble CD-ROM de Oro. Descúbrelo al detalle y descarga misiones gratis desde

www.fxplanet.com

